

# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>



## СОВЕТЫ И ТАКТИКА:

- ПМВЧ-2 •
- SOUL REAPER •
- GORKY-17 •
- HoMM: ARMAGEDDON'S BLADE •
- RS: ROGUE SPEAR •

- VAMPIRE THE MASQUERADE •
- MOTOCROSS MADNESS 2 •
- LEGEND OF DRAGON •
- DESCENT 4 •
- ОРДА: СЕВЕРНЫЙ ВЕТЕР •
- STREET FIGHTER 3 WIMPACT •
- GRANDIA •
- READY 2 RUMBLE •
- REVENANT •
- TRICKSTYLE •

стр.  
044-051.

**GTA2**



# МОНИТОР **DELPHINUS** дружественный интерface

Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеусилитель

*Широкая полоса пропускания.*

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

*Поддержка нового стандарта*

*Plug & Play DDC 2Bi.*

*Поддержка шины USB (доп.)*

Меню на экране Display Director™  
на русском языке

*Полностью цифровой*

*контроль изображения*

*Функция «полупрозрачное меню»*

*Функция «устранение муара»*

Super Pigment Phosphor

*Новое люминофорное*

*покрытие,*

*высококонтрастное*

*изображение.*



## Новая линия мониторов **SyncMaster** серии **DELPHINUS**

Модель	SyncMaster 450b	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	14"/ Метал.	15"/ FST	15"/ Minineck	17"/ FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрывание экрана	ESF	ESF	Многослойное	Многослойное (высококонтрастное)
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-55 кГц	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	640x480/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 60 Гц	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	-	на русском	на русском
Гарантия	2 года	3 года	3 года	3 года

Представительство компании Samsung Electronics в Москве

e-mail: [info@samsung.ru](mailto:info@samsung.ru), web-site: <http://www.samsung.ru>,

фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

**Москва (095)** Формоза 234-2164, Вист 159 4001(10 линий), 288-7518, X-Ring 719 95 80, Олди 178-9044, Роско 213 8001, СИЛИНК 742 6555, НИКС 216-7001, Партия 742 5000, 742 4000, Ф-Центр 472-6401, R&K 230-6350, Валга 299-5756, Лизард 490 65 36, Corvette 369 06 94, Intel 742 64 36, Сатурн 148 94 61, Техмаркет Компьютерс 214-2121, SMS 956-1225, Деникин 913 3959, M.Video 921-0353, Desten Computers 195-0239, Almer 261-7129, Сетевая Лаборатория 784-6490, Кит 181-3539, **Санкт-Петербург (812)** Вист-СПб 325 68 98, 327 9016, CONCOM 320-9080, Ладога 325 82 02, Мир Техники 325 07 30, 327 58 28, 325 43 80, IVC-CHS 329-3673, МТ Компьютерс 186 95 90, Авкс 110 13 13, Хи-квадрат 325 71 87, 327 65 45, RAMEC 277-8686, KEY 325-3216, Aura Computers 248 83 90, 325 69 20, Партия Балтика 296 80 94, Новосибирск (3832) Нэта 54 10 10, Квеста 33 24 07, Адитон 28 54 53, МультиШтерн 53 44 44, Волгоград (8442) Вист 327 932, Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 31 11, Вист-Дон 63 54 30, Микро Системс 63 57 77, Зенит 38 65 65, Краснодар (8612) Владос 64 28 64, 62 25 41, Трейд Мастер 55 50 40, Компьютерные системы 55 99 94, Окей 60-11-44, Сочи (8622) Юпитер-юг 99 87 89, Владос 92 22 91, Новороссийск (27) Владос 22 64 42, Нижний Новгород (8312) Вист 67 79 05, Юст 30 16 74, Екатеринбург (3432) Формоза 59 18 68, Парад 22 55 83, Челябинск (3512) EMS 60 20 57, Оренбург (3532) Мехатроника 78 07 57, Иркутск (3952) Анком 510 510, Омск (3812) Вист 54 43 84, Надежда 31 56 58, Томск (3822) Infant 41 52 34, Элекс-ком 72 72 40, Ижевск (3412) Элми 23 20 26, Тула (0872) Вист 30 51 00, Калуга (0842) Вист-Ока 55 85 85, Рязань (0912) Комис 24 10 70, Казань (8432) Абак 76 95 59, Мэлт 64 25 84, Кемерово (3842) ККЦ 36 03 03, Самара (8452) Прагма 16 32 87, Ламберт 32 61 04, Такт-Софт 99 35 75, Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 66 40, Альба 22 94 53, Тюмень (3452) Комтех 46 65 94, Уфа (3472) Форте 35 89 14, Империл 53 42 22, Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 336-05, Хабаровск (4212) Амур 37 65 87, Находка (4236) EPSI 64 66 80, Владивосток (4232) Информационные Системы 26 90 55, Владтехно 26 81 87, Саранск (8342) Фарго 17 08 58, Ставрополь (8652) Инфа 77 77 77, Владимир (0922) Кант 32 60 80, Орел (0862) Трио 47 24 82, Пермь (3422) ИВС 46 65 94, Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 33 61

**SAMSUNG**

**ELECTRONICS**





ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ

# СТАБИЛИЗАЦИЯ 2000

ЧЕТО ПЕРЕГОРАДИТЕ СЕБЕ

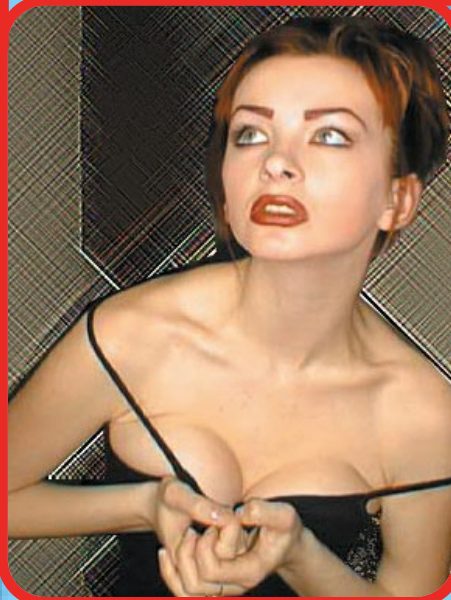


Наши читатели вновь активизировались, похоже, задела за живое очередная поднятая тема по поводу Quake III и Unreal Tournament. А вообще принципы появления писем в редакции не особенно понятны. Можно прождать целый месяц и получить несколько жалких «пришлите...», «помогите...», «напишете...» на замусоленных листочках бумаги. А потом за два дня получить мешок писем с интересными вопросами, предложениями, мнениями и критикой, наконец. В этот раз, похоже, просто состоялся обмен мнениями. Как я и обещал, письма, целиком посвященные борьбе с платформами и борьбе с теми, кто с платформами борется, на страницы журнала допущены не были. Выдирать же кусочки из каждого письма уже просто нет сил. Интересно, когда все это успокоится? Напоминаю, обсуждается вопрос о том, кто победит в противостоянии Quake III Arena и Unreal Tournament, это, так сказать, центральная тема наших обсуждений. Пока большинство явно за Unreal Tournament. Что будет дальше, не ясно. Но вам слово:

**Н**ello magazine,  
Здравствуй, дорогая редакция :o)  
Решил написать Вам, уважаемым, еще одно письмо. Что же сподвигло меня на это? После опубликования моего первого письма, мне начали приходить письма, письма к счастью, приходили самые разные, от разъяренных до одобряющих. Я все эти письма взял, проанализировал и решил написать Вам, уважаемым, свои размышления по поводу экшн игр. Приставки я трогать не буду, для меня приставка не авторитет (интересно, вынесет ли эти слова уважаемый господин Эстрин? :o)).  
Итак, размышления. Да, я обзвал QUAKE 3 — ОТСТОЕМ и обзову его ОТСТОЕМ еще раз для особо непонятливых. Чем вызвана моя реакция на него? Потому что все в QUAKE 3, за исключением кривых Безье, я уже видел раньше, и видеть все это в третий раз мне скучно. Хотите пример? Пжалста, Tomb Raider 3, по-моему, эту игрушку в свое время не пнул только что ленивый.  
Пжалста, Resident Evil, от первого у меня отвисла челюсть, от второго были позывы к тошноте, а третий я даже и



смотреть не буду, мне достаточно того, что я в «СТРАНЕ ИГР» прочитал. Я вот что скажу, фанатизм, ребята, штука очень плохая, он (фанатизм) не позволяет Вам реально смотреть на вещи. Любить игру только за то, что ее сделал Кармак, просто смешно. Я ждал большего от Кармака, когда я увидел первые скриншоты из КВАКИ 3, у меня зачесались руки и захотелось немедленно в нее сыграть; а знаете, какой я скриншот увидел? Тот, где стоит лысый мужик на фоне логотипа КВАКИ 3. А что же на самом деле в демке? Отстой! ... Уровни отстойные, лифты они убрали, до сих пор не пойму для чего, модели игроков ОЧЕНЬ НА ЛЮБИТЕЛЯ. Что прибавилось? Ну гильзы из автомата вылетают, ну черные полосы на стенах остаются (которые потом, правда, пропадают), теперь для особо тупых говорят, что у них КВАД ДЭМЭДЖ, а... Покрасивее все стало, конечно, дымок от ракеты и все такое. Маловато для революции, вам не кажется? Зашел в клуб игровой, там стояла эта КВАКА 3, даже 5 каких-то уровней дополнительных, и что? Народ сидит, мясо взрывает в КВАКУ да в КВАКУ 2, на мое предложение зарубиться в третью часть желающих не



нашлось. Почему спрашивается? Там тупые люди сидят? Олдгэймеры? Неа... Там просто уважающие себя люди сидят и в такой отстой играть не хотят (аж в рифму вышло). Мне самому, ребята, жаль, что получается так обидно и жестоко, я никогда не думал, что буду о КВАКЕ отзываться так плохо, может просто время id проходит? Дай бог, что бы это было не так. Вы тут, господин Эстрин, задали вопрос, кто победит в конечном итоге, Анрыл или Квака, я думаю, Квака 3 проиграет, Анрыл Турнир великолепен, никогда не был фанатом Анрыла, одиночную игру проходил, ну с ботами погонял, я даже не знаю, что такое сфера :o), но, елки-палки, как великолепен UT! CTF крайне классный, удержание крепости — бесподобный мод, сразу видно, что ребята постарались. Очень важную вещь они добавили, ПЕРЕЗАРЯДКА ОРУЖИЯ, вроде мелочь, но только не в CTF, когда ты с флагом :o), а две пушки в руках :o). Буду осваивать эту игрушку, давненько под таким хорошим впечатлением от игры не был. На месте Кармака я бы занервничал, если Анрыл и не победит явно, то, Я БОЛЬШЕ ЧЕМ УВЕРЕН В ЭТОМ, огромный кусок от аудитории id он откусит. А если она и Гоблину понравилась, то и подавно класс :o). Значит, направление держу верно.  
P.S. О Гоблине... Очень неоднозначный парень, но он

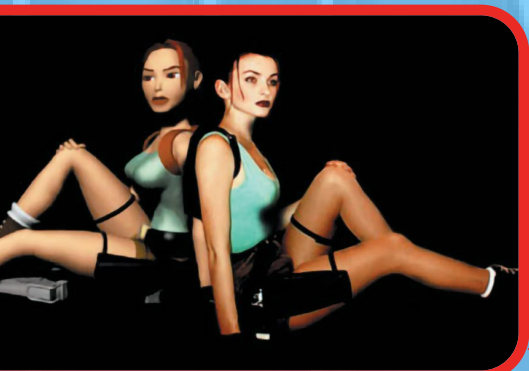


ЕДИНСТВЕННЫЙ авторитет для меня в том, что касается 3Д экшн. Удачи ему на этом неблагодарном поприще :o). Best regards, Beast mailto:3aHo3a@mail.ru

Открою маленький секрет: на данный момент мне Unreal Tournament тоже нравится больше, чем Quake III Arena. Однако даже мне показались несправедливыми некоторые замечания автора письма, который считает, что Quake III ничего особенного собой не представляет. И дело тут даже не в кривых Безье, а... впрочем, думаю, что у Quake III Arena в скором времени отыщутся и многочисленные защитники, а обратимся к очередному письму, в котором оказалось «всего понемножку»:

ривет GAMELAND'у! Итак, начну, пожалуй, с вопроса об EASTER EGGS System Shock 2. SS2 — это супер! Об этом можно долго говорить, но я отвлекся. Easter eggs («пасхальные яйца») — вставляемые разработчиками секреты, активизируемые определенной последовательностью действий. Выйдя из гравелифта, сразу поверните направо на 90 градусов. Увидите высокую пологую стену. Подойдя к ней, посмотрите в сторону гравелифта — стена его шахты позволяет, подтянувшись, залезть на нее. Там будет лежать Easter egg — баскетбольный мяч. А я ждал BFG10k...

Спасибо за Unreal Tournament Demo на демо-диске — это действительно потрясающая вещь. Говоря об UT и Quake3, я склоняюсь к мысли о том, что UT круче Q3. Дело в том, что, на мой взгляд, Q3 — детский в плане атмосферы игры. Уровни, получив кривые поверхности, потеряли серьезность. Все какое-то наигранно-яркое. А оружие? Чего стоит один дизайн BFG — яйцеобразное нечто, с шесте-



ренкой сбоку. Оружие выглядит пластмассово-игрушечным. В Quake 2 оружие и выглядело лучше, и стреляло нормально. Кстати, в Q2 и UT есть тварь (software), а в Q3 только OpenGL. Q3 на RTUшные workstations (с ATI Rage IIC — нет OpenGL для NT4.0) путь закрыт, а Q2 и UT на них вполне уютно себя чувствуют.

P.S. Destroy all SAM sites — это 3-я миссия (в Латвии :). И кстати, занятно было посмотреть на рекламу C&C2: Tiberian sun (вчера прошел оригинальный C&C за GDI). Мало того что «coming soon»:), так еще и КАК это должно было выглядеть.

P.S.S. Приставки и персоналки... Просто у каждого свое мнение (как и у меня к Q3 и UT). И не надо возводить его в ранг истины, обвиняя других в неправоте.

С уважением, Вадим а.к.а. v1000[X-COM].

mailto:sr71pro@hotmail.com

4AO

Старые споры до сих пор не дают покоя некоторым читателям. Похоже, нам вновь предстоит поговорить о том, стали ли игры лучше или хуже:

ривет, уважаемая редакция «Страны Игр». Пишет вам ваш постоянный читатель. Мне шестнадцать лет, играю уже около восьми лет, начинал, как и все, с Dendy, потом была Megadrive, ну, сейчас компьютер. AMD K-6 3D NOW 266 MHz, 64 MB RAM Voodoo 2 12 MB, так что, что такое красивые игры, я себе представляю.

Пишу вам после того, как прочитал порядочное количество писем на тему: стали ли игры лучше или хуже, и правда ли то, что настало господство клонов, вот тоже решил

приступить к дискуссии, принимаю.

Многие ретрогеймеры считают, что старые игры имеют огромный запас играбельности (playability). Но чаще всего эти высказывания направлены в адрес таких шедевров, как Dune, Doom, Quake и т.д. В эти игры я не против поиграть и сейчас, но речь сейчас немножко о другом.

Фанаты старых игр утверждают, что сейчас игровой рынок завален огромным количеством клонов. И утверждают, что раньше выпускались исключительно хиты. Но вот тут у них вышла промашка. В те далекие времена, на заре игровой индустрии, только небольшое количество фирм имели средства, что издавать и, соответственно, создавать игры. В те далекие времена стали зарождаться жанры: RTS, action... Естественно, новые жанры мгновенно становились хитами, например, Dune. Подчеркиваю, новые жанры. Итак, уважаемые ветераны, вернемся в сегодняшний день. Человечество в области компьютерных технологий сделало огромный шаг вперед (а вы-то не думали :-)). Чтобы выпустить игру, я имею в виду не хиты, а именно игру, на неделю или на две, неважно, в общем, что-то не особенно выдающееся, не нужно иметь в кармане миллионы, поэтому на рынок и потекли реки клонов. Но стоит только появиться новому жанру или под-жанру, как игра, представляющая этот жанр, в 95 случаях из 100 становится хитом. И, что самое интересное, выходят хиты примерно с той же частотой, что и игры в старые добрые времена. Так что, уважаемые ветераны, все осталось по-прежнему. Раньше мы с нетерпением ждали следующую новую игру — хит, то теперь время тяжелого ожидания можно сократить, играя в очередной Street Fighter xxxx.

Но, самое главное, нельзя забывать, что это всего лишь игра (хит), не больше и не меньше. Ну что, я вроде бы высказал свою точку зрения, как мне кажется, полностью удовлетворяющую как ретрогеймеров, так и любителей прогресса. Но если нет, то готов продолжить дискуссию. Crazy Jack.

P.S. Заранее спасибо редакции «Страны Игр».

Не могу не поспорить. Начнем с того, что жанр — понятие очень условное. Новый жанр — еще более условное. Кроме всего прочего, уверяю вас, что сейчас хиты выходят значительно чаще, чем раньше. Вот, к примеру, в этом месяце практически каждый день выходят игры, большая часть которых обязательно станет хитом. А вот то, что революции теперь совершаются реже — это точно.

Пришло нам тут еще одно очень необычное письмо, поразившее всех нас сразу. Хотя оно и невозможно не в тему, не опубликовать его мы просто не можем:

окая редакция!

Я не постоянный Ваш читатель, поскольку компьютерные игры меня не особо интересуют, за исключением автомобильных гонок типа virtual reality, но вот купила Ваш журнал... из-за обложки с Lara Croft! Почему? Сейчас объясню. Начиналось все так... Однажды моего мужа (большого любителя компьютерных игр и в том числе Tomb Raider), в очередной раз уткнувшегося в «вид сзади» красотки Лариски, вдруг осенило: — Да это же ты!!! В результате этих восклицаний у меня родились сначала костюмчик Лары, а затем и идея с композициями фотографий, которые я как любитель порисовать в Photoshop вскоре воплотила в жизнь. Незадолго до того в одном из журналов я прочитала статью о новых приключениях Croft, где была фотография модели, по словам автора не особо похожей на оригинал. И тогда я решила попробовать себя в этой роли — «чем Интернет не шутит» — и послала E-mail(ы) с фотографиями в Croft Times (Visions of Lara Croft), где они и по сей день лежат, а также в сам Core Design! И представляете — мне ответили! Их очень впечатлили фото, а особенно оригинальность поз. К сожалению я немного опоздала (к тому времени новая модель уже была выбрана), но все равно было очень приятно, что труды не пропали даром, и хотя не были вознаграждены, были по достоинству оценены и помещены в базу данных. Удивительная вещь Интернет! Не успела тебе прийти в голову очередная гениальная идея, как вот она становится реальностью! Просто неограниченные возможности для фантазий! Кстати, если бы мне не пришлось сидеть дома и (чтобы только не сойти с ума от безделья) не включать этот ненавистный тогда мною компьютер, я бы

Продолжение на стр. 95

# ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ с 11 октября 1999



# ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

**COMMAND & CONQUER —  
культовая игра  
для фанатов стратегий  
в реальном времени**

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,  
полностью посвященный C&C: TIBERIAN SUN



# СОДЕРЖАНИЕ



VAMPIRE: THE MASQUERADE

VAMPIRE: THE MASQUERADE

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Зарегистрирован  
в Комитете Печати РФ  
регистрационный номер  
014416 от 31.01.96

## COVERSTORY

# 012

### VAMPIRE: THE MASQUERADE

Кровь является для них источником силы. Они ненавидят солнечный свет. Святая вода жжет их плоть словно кислота. Домашние животные приходят в ужас от одного их присутствия. Они необычайно сильны и быстры. Зеркало не отражает их ликов. Их сердца не бьются, но они не мертвы. Их губы ярко-алого цвета, но лица безжизненно бледны. Имя им...



# 018

### MOTOCROSS MADNESS 2

Все-таки удивительно, как все быстро меняется в нашем мире! Еще совсем недавно гонки на мотоциклах вообще не встречались. Ситуацию с легкостью изменил MotoGamer, после которого жанр буквально расцвел хорошими и разными продуктами. Еще совсем недавно свобода передвижения в гонке была недостижимой feature. Вышел Monster Truck — и тут выяснилось, что гигантские открытые пространства в играх этого жанра не так уж и желанны, как думалось раньше. Ну а потом был Motocross Madness, в котором свобода передвижения оказалась полностью востребованной. Бешеная динамичность, реалистичная физика и великолепная графика сделали свое дело.



MOTOCROSS MADNESS 2



GRAND THEFT AUTO 2

# 044

### GRAND THEFT AUTO 2

Все-таки нет пророков в своем Отечестве. Не ценят у нас таланты, обижают всевозможными способами, пытаются заставить опуститься до уровня серой массы (хорошо, хоть не творящей). Иначе как можно объяснить тот факт, что меня — Великого Автогонщика, виртуозно управляющего всеми колесными средствами передвижения, начиная с велосипеда «Дружок» и заканчивая трактором «Беларусь», доказавшего это сотни раз во время похищений самых разнообразных механических повозок из-под носа их хозяев — не допустили до сдачи экзаменов на получение водительских прав в ГИБДД!

## ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC	Eon	88	Planescape Torment	88	Wolfenstein 2000	08	Parasite Eve 2	39	Sega GT	08	
Alice in Wonderland	08	Evolve	84	Pool of Radiance 2	88	Орда	37	Rainbow Six: Rogue Spear	72	Stormbringer: Elric of Melniboné	38
Anachronox	88	Final Fantasy VIII	88	Rabow Six: Rogue Spear	72	Плывун 2	63	Ready 2 Rumble	52	Street Fighter 3 W Impact	39
Baldur's Gate 2	88	Ford Racing	08	Revenant	54	PS		Soul Reaver: Legacy of Kain	64	Trickstyle	56
Crimson Skies	34	Gorky 17	58	Soul Reaver: Legacy of Kain	64	Final Fantasy VIII	88	Urban Chaos	35	PS2	
Descent 4	36	Grand Theft Auto 2	44	Stormbringer: Elric of Melnibone	38	Ford Racing	08	Valkyrie Profile	40	Bouncer	08
Deus Ex	88	Heroes III: Armageddon's Blade	68	Trickstyle	56	Grand Theft Auto 2	44	Dreamcast		Evolve	84
Diablo II	88	Icewind Dale	88	Ultima IX Ascension	08	Grandia	41	Rainbow Six: Rogue Spear	72	Ridge Racer V	08
Dragon Flight	88	Motocross Madness 2	18	Urban Chaos	35	Koudelka	40	Ready 2 Rumble	52	Tekken Tag Tournament	08
Duke Nukem Forever	08	Neverwinter Nights	88	"Vampire The Masquerade"	12	Legend of Dragoon	22	Sakura Wars 3	08		



## 002 ПИСЬМА LETTERS

### НОВОСТИ NEWS

- 006** Индустриальные новости  
**008** Игровые Новости

### 012 ХИТ? PREVIEW

- 012** Vampire: The Masquerade  
**018** Motocross Madness 2  
**022** Legend of Dragoon

### 024 ОНЛАЙН

- 024** Танки!..  
**026** Demise  
**028** Пару слов о королях Галактики  
**030** Черная Вдова и другие  
**031** Графика в Интернет

### 034 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW

- 034** Crimson Skies  
**035** Urban Chaos  
**036** Descent 4  
**037** Орда  
**038** Elric  
**039** Parasite Eve 2  
**039** Street Fighter 3 W Impact  
**040** Kouldeika  
**040** Valkyrie Profile

### 041 ОБЗОР REVIEW

- 041** Grandia  
**044** Grand Theft Auto 2  
**052** Ready 2 Rumble  
**054** Revenant  
**056** Trickstyle

### 058 ТАКТИКА TAKTIX

- 058** Gorky 17 (II part)  
**063** ПиВич 2  
**064** Soul Reaver  
**068** Heroes III: Armageddon's Blade  
**072** Rainbow Six: Rogue Spear (II part)

### 077 КОДЫ

### 078 ЖЕЛЕЗО

- 078** Практическое руководство по разгону процессоров

### 082 WIDESCREEN

- 082** CG (Концентрированная графика)

### 084 УГОЛОК ГОБЛИНА

- 084** Округлые мутанты на тропе войны

### 088 ЭНЦИКЛОПЕДИЯ AD&D

### 095 ПИСЬМА LETTERS

## GRANDIA



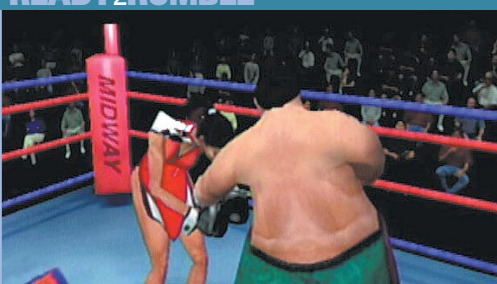
## TRICKSTYLE



## REVENANT



## READY2RUMBLE



## SOUL REAVER



## РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru издатель  
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru главный редактор  
Борис Романов boris@gameland.ru редактор Видео  
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор Онлайн  
Эммануил Эдж emik@gameland.ru корреспондент в США  
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru технический редактор  
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru корректор

## GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru WEB-master  
Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

## ART

Серг Долгов serge@gameland.ru обложка  
Сергей Лянге serge@gameland.ru дизайн и верстка  
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайн и верстка  
Иван Солякин ivan@gameland.ru дизайн и верстка

## ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru цветоделиние  
Ерванд Мовисян техническая поддержка

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела  
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru менеджер отдела

тел.: (095) 124-0402, 797-1489;  
факс: (095) 125-0211

## ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru  
Самвел Анташян samvel@gameland.ru  
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

## GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» учредитель и издатель  
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор  
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор  
Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652  
Web-Site http://www.gameland.ru  
E-mail magazine@gameland.ru

## GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company publisher  
Dmitri Agaronov dmitri@gameland.ru director  
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.  
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров  
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

**Хочешь издавать  
СВОЮ «Страну Игр»?**

Коммерческое предложение  
региональным издателям

**Теперь вы можете  
самостоятельно издавать  
журнал «Страна Игр»**

**Подробнее по телефону  
937-52-31**

**E-Mail: dmitri@gameland.ru**

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Samsung	017	RCI	083	DVD-Shop
3 обложка	Техмаркет	019	Онлайн «СИ»	091	Полигон
4 обложка	1C	021	Бука	093	Спецвыпуск «СИ»
001	Станция 2000	025	DataForce	094	RRC
007	Спецвыпуск «Хакер»	029	Radio.ru	095	Альт-Марк
015, 023, 043	E-Shop	033	Премьер Видео	096	Журнал «Хакер»
016	Журнал «ОПМ»	079	Elko	096	Болеро





Октябрь в жизни работников индустрии электронных развлечений - месяц особый. Так уж случилось, что ему не повезло оказаться между заполненным хитами и громкими анонсами сентябрем и еще более заполненным суперхитами и суперанонсами ноябрем. Игр, особенно хороших и хитовых, в этот месяц выходит немного, приставок и компьютеров продается еще меньше, в общем не месяц, а один сплошной облом для всех работников индустрии (хотя по содержанию нашего журнала этого и не скажешь).

С новостями в октябре, а именно с новостями за этот месяц вы сможете познакомиться чуть ниже, дело обстоит просто ужасно. И, наверное, впервые за этот год мне стало по-настоящему стыдно за свою любимую рубрику. Ну ладно, это, безусловно, можно назвать преувеличением, так как моей вины во всех вышеперечисленных бедах, к счастью, нет. Но перейдем к делу. Долго думая, какому же слуху или новости отдать в этот раз предпочтение, я так и не смог придти к более-менее приемлемому решению. Поэтому начну свой рассказ с первого попавшегося на глаза сообщения.

## СЛЕДУЮЩИМ ПРЕЗИДЕНТОМ SONY МОЖЕТ СТАТЬ KEN KUTARAGI.

Именно такое предположение недавно высказало многоуважаемое информационное агентство Nikkei. Для всех тех из вас, кому это имя ничего не говорит, мне придется сделать экскурс в историю и вкратце рассказать об этом замечательном человеке, который на данный момент занимает пост главы компании Sony Computer Entertainment.

Итак, давным-давно, а точнее в начале 90-х годов, корпорация Sony задумала прорваться на рынок видеоигр. Для достижения поставленных перед ней целей ей удалось заключить договор с компанией Nintendo на производство работающего на компакт-дисках расширения для ее успешной консоли Super Nintendo, получившего название PlayStation. Этот аксессуар так и не увидел свет благодаря стараниям Nintendo, которая внезапно поняла, что от этого сотрудничества она только проиграет. Но Sony не упала духом и под руководством Kutaragi разработала свою собственную PlayStation, которую сегодня имеют в своих домах более пятидесяти миллионов игроков во всем мире и которая стала одним из основных, а может и самым главным, направлений деятельности компании Sony. Так это или не так, никому не известно, однако тот факт, что именно PlayStation и все что с ней было связано, смогла принести ее производителю в прошлом году около 40% его прибыли, говорит сам за себя.

Стоит отметить, что одновременно с ростом популярности PlayStation рос и «рейтинг» Kutaragi, которого на сегодняшний день журналисты и аналитики уже успели записать в стан гениев индустрии электронных развлечений. Именно ему теперь принято приписывать все успехи Sony на этом поприще и именно ему теперь приходится представлять миру свое новое достижение в лице PlayStation 2, благо против его репутации сегодня не способен поспорить ни один, пусть и самый наглый, журналист. Другое дело, что Kutaragi является далеко не первым обожествленным нами создателем «железа», о большинстве из которых сегодня никто уже и не помнит. Но это уже совсем другой вопрос, так что вернемся к нашему повествованию.

В июне этого года место президента Sony Corporation стало вакантным, и руководство компании приступило к поиску достойных кандидатов на этот пост. Перед новым же президентом Sony будет поставлена грандиозная задача перестройки корпорации, целью которой будет окончательное превращение последней из производителя бытовой электроники в нечто большее (Sony намерена занять в следующем веке ведущие позиции на рынке программного обеспечения, а также расширить свое присутствие на рынке телекоммуникаций).

Единственным же препятствием для Kutaragi на пути к президентству на сегодняшний день, по слухам, осталась одна лишь PlayStation 2. И если ее ждет такой же, а лучше — больший успех, чем у оригинальной PlayStation, то в следующем веке именно ему удастся занять пустующий сегодня пост руководителя одной из самых крупных и влиятельных компаний в мире.

Осталось лишь добавить, что все эти разговоры могут не стоить и выведенного яйца, так как даже такие уважаемые информационные агентства, как японский Nikkei или американский Bloomberg, порой попадают в сети слухов и откровенной пропаганды. Так, например, ин-

формация, распространенная тем же агентством Bloomberg, о том, что Microsoft на днях собирался анонсировать свой мифический полуконсольно-полуперсональный компьютер, так и не подтвердилась. Тем не менее,

## СЛУХИ ОХ-ВОХ ДО СИХ ПОР НЕ УМИРАЮТ.

Если кто из вас забыл, то я напомню. Примерно месяц назад неизвестно откуда в печать поступила информация о том, что вездесущая компания Microsoft намерена выпустить осенью 2000 года свой собственный подключаемый к телевизору аппарат, который будет по своим техническим характеристикам способен конкурировать с PlayStation 2, будет аналогичен по своей начинке персональному компьютеру и при этом будет стоить не более 300 долларов. Забыл сказать, что за эти деньги он также будет способен прокручивать фильмы на DVD. В общем, сказка да и только. Microsoft обзавел все это глупыми слухами, однако последние от этих заявлений стали только множиться. Так, скажем, на днях игровые сайты в Интернет облетела сенсация, гласящая о том, что Microsoft не только намерен выпустить свою приставку (давайте называть вещи своими именами), но также решил выпустить совместимую с ней портативную игровую платформу.

По всей видимости и этот слух можно отнести в разряд полной чуши, однако то рвение, с которым американские журналисты готовы поддержать все эти безумные проекты, заставляет меня отнестись к ним более серьезно, чем обычно.

К сожалению, сказать то же самое о другой, с позволения сказать, приставке, мне уже никогда не удастся. Из последних пресс-релизов японского отделения Nintendo стало ясно, что

## 64DD НАМ БУДЕТ НЕДОСТУПНА.

И дело здесь совсем не в том, что эта компания в очередной раз передумала выпускать свой аксессуар теперь уже и в Японии. Все гораздо хуже.

64DD, на самом деле, действительно выйдет в Японии уже в начале декабря этого года, однако купить ее вы просто никак не сможете. Зато японцы смогут взять ее себе в аренду и платить за ее использование, а также за прилагающиеся к ней игры (выбор которых участникам этой акции, по определенным причинам, Nintendo предоставить отказалась) от 20 до 30 долларов в месяц. В принципе, это совсем недорого, однако нас это теперь никаким образом не касается. Мало того что платить за 64DD можно будет только ежемесячно и, естественно, при помощи кредитной карточки, но и получить себе в полную собственность 64DD японцы смогут только по прошествии целого года.

К счастью, Nintendo Dolphin, по всей видимости, не будет ждать судьба 64DD (по крайней мере на это хотелось бы надеяться), и мы сможем впервые увидеть его во всей красе в августе следующего года на выставке Space World. Эта информация поступила к нам из официальных источников, так что о премьере этой консоли на американской выставке Е3, к сожалению, теперь можно и не мечтать. Там же, по всей видимости, мы сможем увидеть и Gameboy Advance, о котором до сих пор к нам не поступало никакой конкретной информации. Ну да ладно, идем дальше.

Следующая партия новостей пришла к нам уже из стана

Sega, которая за последние 2 недели еще больше оскандальится так и не сумела (шутка) и поэтому не попала на первые полосы игровых изданий. Зато она смогла объявить о своем новом, причем довольно полезном начинании. Итак, данная компания объявила о том, что

## ЯПОНСКИЕ ВЛАДЕЛЬЦЫ DREAMCAST ВСКОРЕ СМОГУТ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ИНТЕРНЕТОМ ПО ПОЛНОЙ ПРОГРАММЕ.

По крайней мере, на это надеются компании Sega Enterprises и Jupiter Telecommunications, которые уже в декабре этого года начнут тестировать новую игровую службу, о которой Sega прожужжала нам за последний год все наши многочисленные уши.

Поначалу в этом тестировании примут участие всего лишь 200 человек, которым будет позволено не только скачивать программное обеспечение с сеговских серверов, но и участвовать в тестировании неких многопользовательских игр. Эти две сотни счастливиц будут выбраны среди клиентов компании Jupiter Telecom — крупнейшего в Японии поставщика услуг кабельного телевидения. И, как вы можете догадаться, именно благодаря этим пресловутым кабелям, Sega (а также и Sony, которая надеется приступить к подобному занятию в 2001 году) надеется решить все проблемы, которые возникают при общении с сетью Интернет через обычный модем.

А куда же, собственно говоря, японские владельцы Dreamcast'ов смогут скачивать в следующем году все эти «многопользовательские игры» и прочее программное обеспечение? Да на тот же анонсированный еще этим летом Zip Drive, который поступит в открытую продажу пятнадцатого февраля следующего года. К сожалению, он, точно также как и 64DD, скорее всего навечно останется в Японии, но это уже для нас совсем не важно.

А в то время, пока производители «железа» строили свои планы на будущее, японская компания

## НАМСО ОБЪЯВИЛА ВОЙНУ KONAMI,

Которая посмела подать на нее в суд за ее любимое занятие, то есть клонирование (об этом мы рассказывали в одном из предыдущих номеров нашего журнала). Однако Namco известна не только своими играми, но и способностью адекватно отвечать на любую гадость, которую ей готовят конкуренты. В данном же конкретном случае, наша любимая компания пока ограничилась лишь встречным иском, удовлетворение которого может повлечь за собой прекращение производства и продажи одной из самых популярных Konami'ских игр последнего времени (симулятора бейсбола для PlayStation).

Последним же сообщением, достойным помещения в журнал, стало то, что

## ACTIVISION ПОДПИСАЛО СОГЛАШЕНИЕ С TOTALLY GAMES,

Авторами популярных игр из серии X-Wing. В соответствии с ним данная команда теперь сможет выпускать под маркой Activision любые свои оригинальные проекты и параллельно работать с LucasArts над новыми сериями своих космических симуляторов. Ценность этого соглашения, честно говоря, пока находится под большим вопросом, однако для Activision его можно по праву назвать очередной победой. И это что, все новости? К сожалению, это так. Будем надеяться, что через пару недель такая ситуация изменится.



## ХИТ-ПАРАД

### AMERICA PC

- |   |                 |
|---|-----------------|
| 1 MICROSOFT AGE OF EMPIRES II           | MICROSOFT       |
| 2 DEER HUNTER III                       | GT INTERACTIVE  |
| 3 CABELA'S BIG GAME HUNTER 3            | ACTIVISION      |
| 4 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR | RED STORM       |
| 5 COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN       | ELECTRONIC ARTS |
| 6 DRIVER                                | GT INTERACTIVE  |
| 7 MECHWARRIOR III                       | HASBRO          |
| 8 ROLLERCOASTER TYCOON                  | HASBRO          |
| 9 HOMEWORLD                             | HAVAS           |
| 10 HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA | GT INTERACTIVE  |

### AMERICA VIDEO

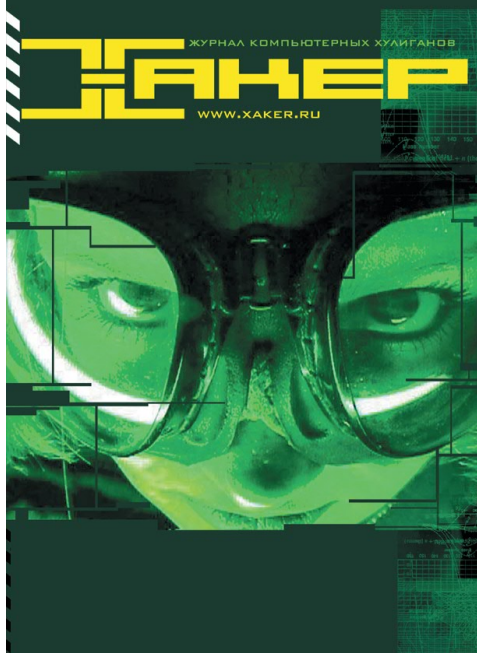
- |                          |                 |     |
|--------------------------|-----------------|-----|
| 1 POKEMON YELLOW         | NINTENDO        | GBC |
| 2 POKEMON PINBALL        | NINTENDO        | GBC |
| 3 POKEMON RED            | NINTENDO        | GBC |
| 4 POKEMON BLUE           | NINTENDO        | GBC |
| 5 POKEMON SNAP           | NINTENDO        | N64 |
| 6 DRIVER                 | GT INTERACTIVE  | PSX |
| 7 TONY HAWK'S PRO SKATER | ACTIVISION      | PSX |
| 8 FINAL FANTASY VIII     | SQUARE EA       | PSX |
| 9 MADDEN NFL 2000        | ELECTRONIC ARTS | PSX |
| 10 GRAN TURISMO          | SONY COMPUTER   | PSX |

### ENGLAND ALL

- |                              |                |        |
|------------------------------|----------------|--------|
| 1 STAR WARS: PHANTOM MENACE  | ACTIVISION     | PSX    |
| 2 LMA MANAGER                | CODEMASTERS    | PSX    |
| 3 FORMULA 1'99               | PSYGNOSIS      | PSX    |
| 4 READY 2 RUMBLE BOXING      | SEGA           | DC     |
| 5 POKEMON RED                | NINTENDO       | GBC    |
| 6 POKEMON BLUE               | NINTENDO       | GBC    |
| 7 SONIC ADVENTURE            | SEGA           | DC     |
| 8 GRAND THEFT AUTO 2         | TAKE2          | PSX/PC |
| 9 DRIVER                     | GT INTERACTIVE | PSX/PC |
| 10 TONY HAWK'S SKATEBOARDING | ACTIVISION     | PSX    |

### JAPAN ALL

- |  |                          |            |
|--|--------------------------|------------|
| 1 JOJO'S BIZARRE ADVENTURE                               | CAPCOM                   | PSX        |
| 2 DERBY STALLION   | ASCII                    | PSX        |
| 3 DEW PRISM  | SQUARE                   | PSX        |
| 4 DRAGON QUEST I & II                                    | ENIX                     | GBC        |
| 5 WORLD SOCCER   | JIKKYOU WINNING ELEVEN 4 | KONAMI PSX |
| 6 BIO HAZARD 3: LAST ESCAPE                              | CAPCOM                   | PSX        |
| 7 DANCE DANCE REVOLUTION 2 REMIX                         | KONAMI                   | PSX        |
| 8 DRAGON QUEST CHARACTERS:<br>TORUNEKO'S BIG ADVENTURE 2 | CHUN SOFT                | GBC        |
| 9 ACCOMPANIMENT ANYWHERE                                 | SCE                      | PSX        |
| 10 LET'S MAKE A J. LEAGUE<br>PROFESSIONAL SOCCER CLUB    | SEGA                     | DC         |



не проспи!  
СПЕЦИАЛЬНЫЙ  
ВЫПУСК

<http://www.gameland.ru>

#22(55), НОЯБРЬ 1999





Удивительное время... Жанры разрушаются под напором революционных проектов, расширяющих их рамки до невероятных пределов. Разработчики цепляются за самые невероятные темы. Издательства ищут таланты по всему миру, и даже частенько заглядывают на территорию нашей Родины. В Европе весьма успешно стартовал Dreamcast, с продажами более 200 тысяч приставок за первую неделю. Японцы продолжают сходить с ума от таких проектов, которые и играми-то назвать как-то странно. Sega, например, продвигает свой сумасшедший Space Channel 5 с таким энтузиазмом, что можно подумать, что эта игра лучшее из всего, над чем компания работала за последние годы. А уж про эйфорию, в которую поверг большую часть японских геймеров анонс культовой Sakura Wars 3 можно рассказать столько интересного, что данная тема вынесена у нас в отдельную заметку. Американцы тоже в долгу не остались, превратив серьезный жанр 3D Action (или FPS, как кому нравится) в настоящий балаган. В общем, жизнь продолжается...

## DUKE NUKEM БОЛЬШЕ НЕ FOREVER,

**PC** но зато уже скоро. После долгих месяцев удивительного молчания, полного отсутствия всяких намеков на скорый релиз игры и показательного непоявления игры хоть в каком-нибудь виде на весенней E3, 3D Realms решила, что больше тянуть нельзя. Возможно просто кончились деньги, а может быть, замучила совесть. Так или иначе, но проект под названием Duke Nukem Forever вновь начал появляться на страницах журналов и игровых сайтов, о нем начали активно судачить журналисты, а новые скриншоты на базе теперь уже движка Unreal появляются один за одним. Вместе с тем, разработчики решили, что название игры их никак не устраивает. И, соответственно, предложили всем желающим попробовать поупражняться в искусстве придумывания коммерчески удачного имени для суперпроекта. Победителя обещают наградить ценным призом.

Надо сказать, что за время своего затворничества, DNF умудрился-таки выйти на новый графический уровень, и по крайней мере, по скриншотам ничем не уступает тому же Quake III или Unreal Tournament. Дизайн на высшем уровне: стильно, смешно, да и выглядит очень приятно. Согласно заверениям представителей 3D



Alice in Wonderland

## НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О СТРАНЕ ЧУДЕС.

**PC** Как и было обещано, официальный анонс сумасшедшего проекта American McGee's Alice in Wonderland состоялся в ночь с 31 октября на 1 ноября, в канун Хэллоуина. То, о чем нам рассказали, подтвердило самые страшные опасения — действительно бывший дизайнер из id Software намерен превратить цветастый фантазмагоричный мир Кэрроловской «Алисы» в настоящий кошмар. Перво-наперво, по сюжету Alice от McGee является неким сиквелом книжки Кэрролла. В Страну Чудес пришла неведомая магическая злая сила, превратившая жизнерадостный мир в безумную страну, полную бессмысленной жестокости, и напугала и без того порядком сдвинутые «крыши» знакомых всем героям странными мыслями. Alice — это не просто 3D Action от третьего лица, а невероятно стильное переложение одной из самых глубоких философских сказок всех времен. Новое смелое прочтение популярного произведения, отличная графика на базе движка Quake III Arena, оригинальная



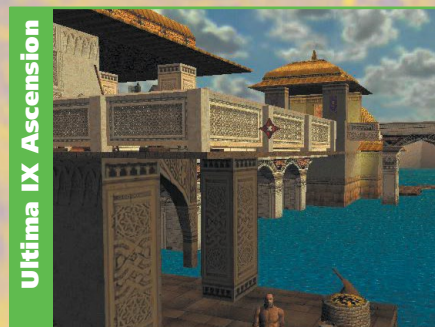
нальная рекламная кампания и имя одного из лучших дизайнеров в индустрии — всего этого вполне достаточно для того, чтобы уже начинать активно ждать Alice. Боюсь только, что ждать придется долго.

## WOLFENSTEIN 2000 — УЖЕ НЕ СЛУХИ.

**PC** Первые сообщения о желании id Software отдать какой-нибудь талантливой команде разработчиков лицензию на создание сиквела к легендарному Castle Wolfenstein появились еще несколько месяцев назад, когда Джонни Кармак заявил в одном из интервью, что они бы (id) и сами с удовольствием сделали такую игру, но, увы, на это не хватит времени. Так что от получающей наличными 40% всех сборов от своего Quake III Arena студии игру нам увидеть так и не удастся. Однако известный соратник id в деле продвижения ее движков в массы, компания Xatrix, недавно ошарашившая мир своим Kingpin, высказала желание все-таки сделать римейк Wolf. В ответ на что получила за неанонсированную денежную сумму как лицензию, так и новый движок Q3A. Издавать новый Wolfenstein 2000 будет Interplay, а сама игра, если ничего сверхъестественного не произойдет, появится на рынке к Рождеству 2000 года. Wolf3D — настоящая легенда жанра. Превзойти и даже повторить его будет очень непросто. Если же все пойдет хорошо, то можно считать, что недалеко осталось и до самого священного экземпляра 3D Action. Как вам понравится Doom 2001???

## ДО ПОСЛЕДНЕЙ ULTIMA ОСТАЛОСЬ НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ.

**PC** Причем в буквальном смысле этого слова. Наш очередной номер попадет к вам в руки в районе 15-20 ноября, а уже 24 ноября Ultima 9 Ascension, финальная часть «Трилогии Трилогий» великого сериала Ultima появится на прилавках американских магазинов. Ровно за месяц до выхода самой крупной и самой многострадальной игры Origin, в журнале Computer Gaming World была опубликована эксклюзивная демо-версия U9, объемом более 400 Мб. Несмотря на официальное разрешение от создателей журнала и самой Origin свободно размещать эту демо-версию где угодно, мы пока все-таки воздержимся от того, чтобы поместить ее на нашем диске, лишив вас таким образом возможности поиграть во что-либо еще на этой неделе. Впрочем, надеюсь, уже в следующем диске будет и более компактная демо-версия, которую Origin собираются



выпустить для Интернета. Так или иначе, на этот раз выход одной из самых важных RPG в истории уже точно не будет отложен или отменен. Ultima Ascension уже на пороге!

## МАРОЧНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ.

**PC** Похоже, что создание автомобильных симуляторов на базе лицензий от одного приоритетного производителя превращается в моду. Мы уже стали свидетелями выхода Ferrari F355 Challenge, анонса гонки на базе лицензии того же производителя от Acclaim, а вот теперь тем



Duke Nukem Forever

Realms, практически все сотрудники компании за исключением нескольких программистов, пишущих новый движок для будущего Prey в настоящий момент заняты в проекте DNF, ну а выход игры теперь планируется на весну следующего года.

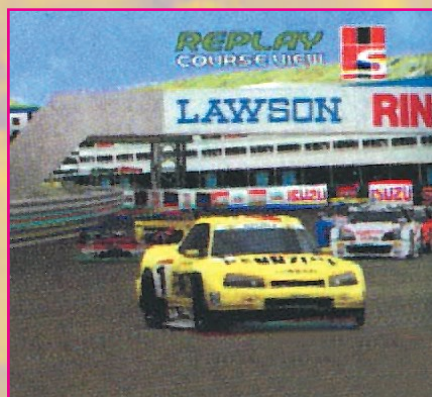


же самым, но теперь уже с одним из крупнейших «серийных» производителей автомобилей Ford, намеревается заняться Empire Interactive. Продвигать машины от Ford будут в новой игре под незамысловатым названием Ford Racing. Разработчики собираются включить в игру как раллийные, так и типично «формульные» трассы, причем выбор средств передвижения весьма внушителен — присутствуют модели Focus, Ka, Escort, Ouma, Mondeo, Cougar, Taurus, Explorer, GT90 и даже F1 50 (гигантский такой грузовик). Своеобразная должка получить штучка.

**SEGA АНОНСИРУЕТ СВОЙ  
GRAN TURISMO.**



Наверное, это самая шокирующая новость за последние недели. Компания Sega, в противовес продолжающейся раскрутке новой приставки Sony и ее центральной игры Gran Turismo 2000, решила создать свой аналог этой невероятно популярной игры. Новый секретный проект под названием Sega GT: Homologation Special должен стать центральным продуктом весенней атаки Sega на игроков, колеблющихся между покупкой достаточно дорогой PlayStation2 и дешевым Dreamcast с уже установившейся хорошей библиотекой игр. Отныне и у Sega будет свой Gran Turismo. Что же касается самой игры, то она имеет все шансы затмить творение Polyphony Digital. В отличие от GT, в которой все внимание разработчиков было потрачено на отображение машинок, Sega все-таки решила придерживаться общего сбалансированного подхода на манер Sega Rally. Машины, конечно важны, но и детализацией трасс жертвовать все же не стоит. В Sega GT нет безумных бликов на автомобилях, и графически игра выглядит настолько реалистично, насколько это вообще возможно на Dreamcast. Вполне вероятно, что для соз-



дания игры использовался несколько модифицированный движок Ferrari F355 Challenge, что, безусловно, является отличной новостью. В Sega GT мы сможем увидеть от 100 до 200 официально лицензированных автомобилей «среднего и спортивного класса» от Toyota,



## Демо-версии игр:

Spec Ops II:

Green Berets

Age of Empires II:

Age of Kings

FIFA 2000

Tomb Raider:

The Last Revelation

Spirit of Speed 1937

3-D Ultra Cool Pool

Sega Rally 2

Total Soccer 2000

Nerf ArenaBlast

Armored Fist 3

Swarm Assault

## Видео:

Black&White

## Патчи:

Chronocross

Dinosaur

Heavy Metal:

F.A.K.K.2

Rayman 2

Opposing Force

Toy Story 2

Warcraft III

## Патчи:

Warzone 2100 1.08

Patch

NASCAR Revolution

v1.04 Patch

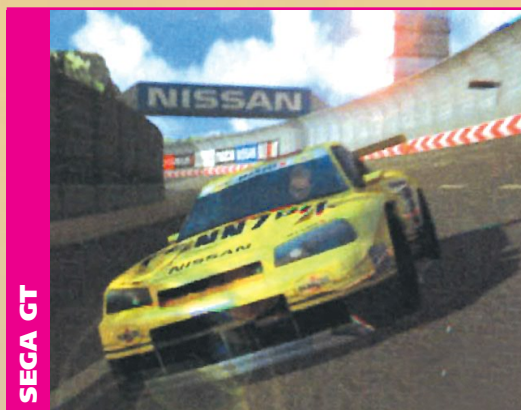
Spec Ops 2 Demo

Patch

NHL 2000 Patches

Armored Fist 3 Patch





Nissan, Mazda, Honda и многих других японских производителей. Учитывая мастерство работающей над игрой команды и те усилия, которые Sega вкладывает в раскрутку нового суперхита, мы вправе ожидать не просто повторения Gran Turismo с приличной графикой, а игры, способной установить новые стандарты в жанре. Посмотрите пока на скриншоты и закройте в ожидании до февраля 2000 года. Именно тогда Sega и обещает выпустить этого монстра.

**НАМСО НАМЕРЕНА УЧАСТВОВАТЬ  
В ПРЕМЬЕРЕ PS2.**



Несмотря на недавние анонсы двух суперигр от известнейшего японского издательства Namco на PlayStation2, до самого последнего момента было неизвестно, намерено ли оно поддерживать своими хитами премьеру преемницы, намеченную на 4 марта 2000 года. Однако компания предпочла развеять все сомнения и заявила о том, что как Tekken Tag Tournament (с каждым днем выглядящий все лучше и лучше), так и Ridge Racer V (представленный на TokyoGame Show под рабочим названием Shin Ridge Racer) появятся в продаже в тот же день, что и сама новая приставка Sony. У компании осталось еще несколько месяцев, чтобы доработать игры до такого состояния, в каком мы встретили Soul Calibur в августе на Dreamcast. И если TTT выглядит уже вполне готовым «к употреблению» за исключением некоторых моментов вроде неправильно скроллящихся 2D-декораций (позор!) И это на

## Spec Ops II: Green Berets

Жанр: симулятор/action

Издатель: Record Games

Разработчик: Zombi

Требования к компьютеру: P200, 32MB, Win95/98, DirectX

Интернет:

http://www.zombie.com/games/spec2/spec2.html

Как известно, пионером жанра тактических симуляторов стал Spec Ops. Пионер оказался простым, аркадным и слегка недоработанным. Похоже все эти недостатки устранены в Spec Ops II:



Green Berets. По крайней мере, демо-версия убеждает нас именно в этом. Основной feature игры является неоспоримый, не поддающийся никакой критике реализм. Все, начиная от трафики и заканчивая управлением, создает неповторимое ощущение напряженности. Демо-версия позволяет сделать крайне приятный вывод: Spec Ops II: Green Berets в своем финальном виде должен оказаться своеобразным лидером. В очередной раз.

## Age of Empires II: Age of Kings

Жанр: real-time стратегия

Издатель: Microsoft

Разработчик: Ensemble Studios

Требования к компьютеру: P166, 32MB, Win95/98, DirectX

Интернет: http://www.microsoft.com/games/age2/

Если вы по каким-то причинам до сих пор еще не приобрели Age of Empires II, то демо-версия заставит вас расписаться в собственной глупости. Много о ней не скажешь - она великолепна, также, как великолепна сама игра.



## FIFA 2000

Жанр: спортивный симулятор

Издатель: Electronic Arts Sports

Разработчик: Electronic Arts Sports

Требования к компьютеру: P200, 32 MB RAM, Win95/98, DirectX

## Tomb Raider: The Last Revelation

Жанр: action

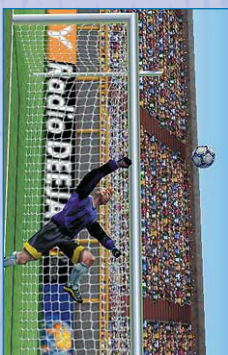
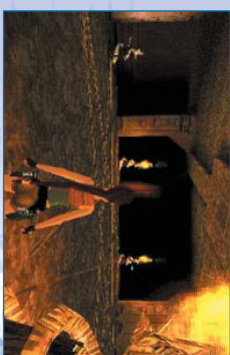
Издатель: Eidos

Разработчик: Core Design

Требования к компьютеру: P266, 32MB, Win95/98, DirectX, 3D accelerator

Интернет: http://www.tombraider.com/tlr/index.html

Что-то в последнее время об этой игре стали особенно много говорить... Самое время остудить пыл некоторых поклонников демо-версий очередного Tomb Raider. Может возникнуть вопрос: «Найдя десять отличий»? Впрочем, Tomb Raider отличия не нужны, ведь главное - это своеобразнейшие уровни, неожиданные ловушки и остроумнейшие головоломки. Наслаждайтесь, господа...



Также на диске вы найдете демо-версии:

### Демо-версии:

Spirit of Speed 1937  
3-D Ultra Cool Pool  
Sega Rally 2  
Total Soccer 2000  
Nerf ArenaBlast  
Armored Fist 3  
Swarm Assault

### Ролики:

Black&White  
Chronocross  
Dinosaur  
Heavy Metal: F.A.K.K.2  
Rayman 2  
Opposing Force  
Toy Story 2  
Warcraft III

### Патчи:

Warzone 2100 1.08 Patch  
NASCAR Revolution v1.04 Patch  
Spec Ops 2 Demo Patch  
NHL 2000 Patches  
Armored Fist 3 Patch



PlayStation2), то у Ridge Racer дела пока идут похуже, и хотя машины уже достигли весьма высокого качества детализации, города в новом RR выглядят все еще достаточно примитивно и схематично. Будем надеяться, что все силы Namco будут направлены на то, чтобы 4 марта мы смогли увидеть две по-настоящему отличные игры.

#### SQUARE ТОРМОЗИТ.

А вот правая рука Sony, издательство Square пока не торопится с заявлениями и анонсами новых игр на PlayStation2. Более того, становится несколько неясной и картина с линейкой Square'вских игр на старую добрую PlayStation. Если еще месяц назад весь мир был уже убежден в том, что на ноябрьской супер прессконференции под названием Square Millenium компания объявит новую Final Fantasy



IX на старую PS, то теперь, когда эта конференция была перенесена на конец января, такой уверенности уже нет. Тем временем, просачивается все больше информации о том, что проект FF9 не только существует, но и находится на весьма продвинутой стадии разработки. Так, главный художник проекта недавно проговорился о том, что FF9 уже не будет склоняться к научно-фантастическому представлению мира, и вернется к истокам, то есть к фэнтези. Ходили даже слухи о том, что Square намерена отказаться от пререндеренных 3D-фонов в пользу рисованной анимации. Впрочем, теперь вообще не понятно, когда, где и что же все-таки выйдет с конвейера Square. На грядущей теперь уже в январе пресс-конференции компания обещает представить несколько новых проектов на PlayStation2, один из которых, Bouncer от Motion Factory теоретически должен выйти к премьере приставки. Может ли все-таки FF9 оказаться в их числе, никто пока не знает. Интрига продолжает раскручиваться.

#### ГЛАВНАЯ ЛЮБОВЬ ЯПОНСКОГО НАРОДА.

Ну, и напоследок, немножко японской экзотики. Как мы уже рассказывали в прошлом номере, 21 октября в Токио состоялась презентация так называемого Sakura Project 2000, подразумевающего собой целую линейку свежее анонсированных игр суперпопулярной в Японии Вселенной Sakura Wars.



В огромном зале на несколько тысяч мест Sega и разработчики игры устроили красочное представление с песнями и плясками, доведя несчастных японцев до состояния полного экстаза. Центральным событием стало объявление долгожданной третьей части Sakura Wars (первые две с огромным успехом вышли на Saturn и фактически помогли тонущей приставке Sega удержать за собой солидный сегмент японского рынка). Игра эта представляет собой весьма своеобразный микс из стратегии, RPG и веселого анимешного симулятора свиданий. Главный герой становится командиром отряда пилотов особых паровых роботов (действие происходит в 20-е годы нашего столетия). Отряда, разумеется, состоящего исключительно из представительниц прекрасного пола. Вся эта банда завуалирована под местечковый театр самодеятельности и борется с полчищами демонов, намеревающихся превратить город в руины. Действие первых двух частей происходило в Японии, но теперь главные герои отправятся в заграничную командировку в Париж. Будут новые герои, новые песни и новые противники. Но главное — будет аж три диска (то есть, меряя на обычные CD-ROM где-то шесть) великолепной анимации и абсолютно новый трехмерный движок для стратегической части. Представьте себе, этого абсолютно точно будет достаточно, чтобы продать игру невероятным, огромным тиражом. И это вне зависимости от того, хорошая получится игра или нет. Впрочем, здесь сомнений мало — разработчики уже успели себя хорошо зарекомендовать в этом жанре, ими же и выдуманном. Sakura Wars 3 выйдет в Японии в сентябре следующего года, ну а чтобы люди не скучали, и тратили максимальное количество денег, Sega решила выпустить на Dreamcast по очереди и первые две части игры. Sakura Wars выйдет весной, и будет занимать два диска, а вторая часть игры — летом уже на трех. В обоих портах обещается улучшенная графика и качественные ролики на полный экран. Благодаря новому подходу Sega of America (да и других издательств) к переносу японских игр на американский рынок, у нас теперь тоже появляется шанс, хоть и небольшой, увидеть все эти игры на нормальном языке. Так или иначе, Sega своими действиями за последние месяцы, явственно продемонстрировала свою решимость бороться за рынок и не уступать конкурентам ни в чем. А во многом и превосходить их. Да, у Sony есть Final Fantasy и GT2000. Зато у Sega уже приготовлены Shenmue, Sakura Wars3, Phantasy Star Online, Sega GT и одному Богу известно что еще. Интересно — это не то слово.

## С 10 номера мы перевернули ВСЕ!

Новый дизайн,  
новые темы,  
новые взломы,  
полиграфия из  
хакнутой финской  
типографии.



Учим Delphi  
Хакеры и Ламеры  
Взлом Hotmail'a  
Интервью с Ивановуло  
Взлом хостинговой  
компании  
Маразмы, геймеры  
и ламеры  
Tiberian Sun:  
Солнечная хирургия  
Хумор:  
компьютеры и кино  
УЖЕ  
В ПРОДАЖЕ!!!





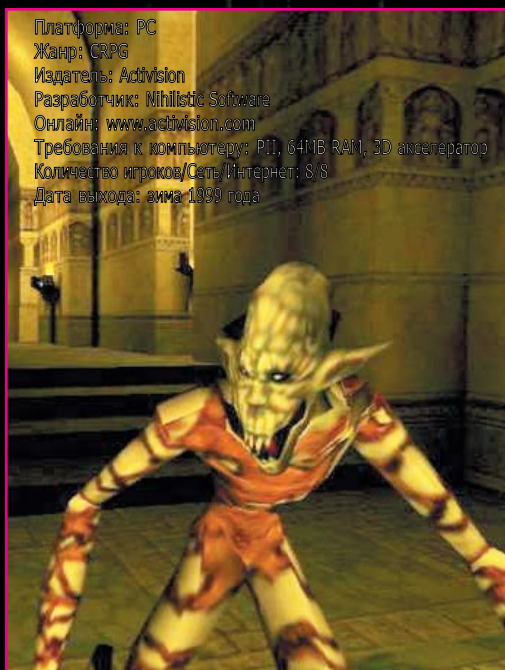
**ОДНАЖДЫ!**  
*УКУШЕННЫЙ*





# VAMPIRE: THE MASQUERADE—REDEMPTION

Платформа: PC  
Жанр: CRPG  
Издатель: Activision  
Разработчик: Nihilistic Software  
Онлайн: [www.activision.com](http://www.activision.com)  
Требования к компьютеру: PIII, 64MB RAM, 3D акселератор  
Количество игроков/Сеть/Интернет: S/S  
Дата выхода: зима 1999 года



**К**ровь является для них источником силы. Они ненавидят солнечный свет. Святая вода жжет их плоть словно кислота. Домашние животные приходят в ужас от одного их присутствия. Они необычайно сильны и быстры. Зеркало не отражает их ликов. Их сердца не бьются, но они не мертвы. Их губы ярко-алого цвета, но лица безжизненно бледны. Имя им...

«...Главная хитрость дьявола заключается в том, что он убедил мир в своей «нереальности»».  
Usual Suspects

## КРОВООСОУЩЕ СРЕДИ НАС

...Вампиры на протяжении многих веков внушают благоговейный ужас. Их сила, многократно превосходящая человеческую, наполняет сердца людей животным страхом. И в то же время вампиры удивительно уязвимы — от момента восхода Солнца до самого заката они становятся совершенно бес- сильными. Зато время от заката до рассвета — их время...

Чувствуете, какая сбалансированность? Как тонко переплетены между собой достоинства и изъяны этих существ? Поэтому нет ничего удивительно- го в том, что они стали отличной основой для ролевых игр, где краеугольным камнем является «нейтральная» игровая вселенная. «Нейтральная» в смысле сбалансированная и гармоничная.

Вы наверняка уже слышали о ролевой вселенной **Vampire: The Masquerade**, которую разработа- ла компания White Wolf и которая основывается на серии книг писательницы Anne Rice. Впро- чем, даже если это название вам ровным счетом ничего и не говорит, то не беда — сейчас раз- беремся. Итак, **Vampire: The Masquerade** — настольная ролевая игра, которая по части популяр- ности наступает на пятки великой (и ужасной) AD&D. Ее основой, как легко понять из названия, является вампиризм во всех мыслимых проявлениях. В основном, конечно, вампиры представ- лены в каноническом виде, т.е. в том виде, в каком мы их видели, скажем, в гениальном блок- бастере «От заката до рассвета» (ну люблю, люблю я фильмы Тарантино!). Иными словами, вампиры предстают порождениями ночи, которые панически боятся солнечного света и святой воды, умирают от воткнутого в сердце осязательного кола, владеют секретом превращения в жи- вотных (например, летучих мышей) и т.д. и т.п.

По стилизации и общей атмосфере **Vampire: The Masquerade** — система достаточно мрачная, вы- полненная в монументальном готическом стиле. События разворачиваются в «почти нашем» мире, основное отличие которого состоит в том, что он заселен вампирами. Впрочем, я не ис- ключаю возможности, что и в нашем мире благополучно живут и попиивают кровушку эти жу- ткие бестии, но все же давайте считать, что их место в мире **Vampire: The Masquerade**. Так оно несколько спокойней будет.

А теперь от частного к общему — **Vampire: The Masquerade** является лишь небольшим куском глобального пирога под названием World of Darkness, к которому относятся и другие игровые миры: Mage: the Ascension (маги, живущие в современном мире), Mage: the Sorcerer's Crusade (маги, жившие в глубокой древности), Vampire: the Dark Ages (вампиры средневековья), Wraith: the Oblivion (мир призраков и нежити), Werewolf: the Wild West (оборотни-индейцы и Дикий За-

пад), Werewolf: the Apocalypse (глобальный мир оборотней). Кстати, последний из перечислен- ных миров отметились и на ниве компьютерных игр — компания Dreamforge сейчас трудится над одноименным проектом.

Собственно, на этом краткое введение закончено. Если есть желание побольше узнать о все- ленной **Vampire**, то добро пожаловать на официальный сайт компании White Wolf ([www.white-wolf.com](http://www.white-wolf.com)), там интересной пахивающей свежей кровушкой информации — хоть отбавляй. А мы же пока сосредоточимся на готовящейся к выходу ролевой игре от Activision и Nihilistic Software под названием **Vampire: The Masquerade — Redemption**.

## ОДНАЖДЫ УКУШЕННЫЙ

Главный герой **Redemption** (кстати, игра называется именно **Redemption**, а приставка **Vampire: The Masquerade** — просто название игровой вселенной) обладает звучным именем Кристоф Ро- муальд (Christof Romuald). Родился он в далеком двенадцатом веке и всю свою сознательную жизнь являлся рыцарем религиозного ордена Swordbrethren. Кристоф был человеком благо- родным, сильным, с твердым характером. Но при этом он отличался излишней прямолинейно- стью, четко разделяя мир на «белое» и «черное», а людей на «плохих» и «хороших».

Казалось, ничто не сможет пошатнуть твердую и искреннюю веру Кристофа. И, тем не менее, это произошло. Всему виной стала монахиня из Праги, которую звали Анезка (Anezka). Девуш- ка так полюбила нашего героя, что он решил покинуть Орден, который предписывал исклю- чить все «приключения на стороне» для своих адептов.

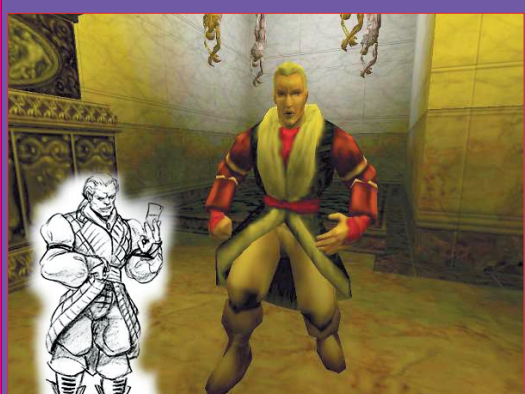
Естественно, сделать выбор в такой ситуации крайне тяжело. А для прямолинейного Кристофа, который привык мыслить категориями «черное-белое» — так и вовсе. В итоге, терзаемый про- тиворечиями, главный герой погрузился в горькое отчаянье...

Игра начинается с того, что Кристоф получает страшное ранение от вампира (точнее, вампири- ши) клана Brujah. Если бы вера рыцаря была по-прежнему незыблема и тверда, то, возможно, ему удалось бы избежать превращения. Ведь вера — главное для священника, и без нее он ста- новится абсолютно беззащитным. Две скрещенные палки — не более чем бесполезный символ, не имеющий силы, если он не подкреплен глубоким верованием... Но рыцарь не выдержал ис- пытания. Кристоф медленно, но неуклонно начал становиться вампиром.

Только не подумайте, что превращение произошло за несколько минут. Нет, процесс растянул- ся на долгий период времени, так как, несмотря на отчаянье и душевные самоистязания, сло- мить дух Кристофа было не так-то просто. Но день за днем он все яснее осознавал свою горь- кую участь — и вновь его разум переполнялся отчаяньем от безысходности положения.

В этом время Анезка, узнав о том, что творится с Кристофом, решила помочь ему избежать страшной судьбы и отправилась на поиски панацеи. Вот только ушла она никого не предупред-





див и для родных и близких просто-напросто пропала без вести. Когда весть об исчезновении любимой долетела до Кристофа, он был потрясен до глубины души. Это шокирующее известие, наконец, вывело его из душевного транса, в котором он пребывал последнее время. Чувствуя вину и ответственность за исчезновение Анезки, полчеловек-полувампир отправился на ее поиски. А может быть и за собственным спасением — кто знает?..

Такова завязка, за которой следуют головокружительные приключения нашего героя. Сами разработчики признаются, что пока еще не додумали до деталей все последующие сюжетные ходы и заложили только основной сценарный фундамент. Но, тем не менее, кое-что известно. Итак вся игра состоит из 16 миссий, связанных между собой настолько плотно и хитро, что должна возникнуть картина всеобщей целостности и единения.

Далее. Игра условно разделяется на две части — «прошлое» и «современность». «Прошлое» — это время Кристофа, т.е. XIII век со всем вытекающим антуражем — суровая готика, давящая монументальность, мрачная величественность. В этом времени Кристоф побывает в Вене (с большой буквы, заметьте!) и Праге. «Современность» — это наш привычный мир, находящийся на пороге нового тысячелетия. В этом небольшом промежутке времени главный герой успеет почтить вниманием Нью-Йорк и Лондон.

Итого восемь столетий. Так как игра идет в реальном времени, поиграть успеете и вы, и ваши внуки, и прапраправнуки и... Ну, а если серьезно, то основной период времени Кристоф проведет в глубокой спячке — ведь одной из позитивных особенностей вампиров является вечная жизнь...

А теперь маленькое отступление. Вас, вообще, не смущает, что играть придется за персонажа-вампира? Да что там просто играть — читай ОТЫГРЫВАТЬ этого кровососа. Хорошо если вам всегда нравились злые элайменты, но если вас больше прельщает светлая сторона?..

На самом же деле Кристоф — «хороший» вампир, по крайней мере, по сравнению с чудовищами из «От заката до рассвета». Удачной иллюстрацией концепции «хорошего вампира» является Блэйд из одноименного блокбастера. Правда, Блэйд не боялся света и питался исключительно законсервированной донорской кровью... Еще один пример, быть может, не совсем точный, но достаточно яркий — герой Брэндона Ли из фильма «Ворон» (на съемках которого актер погиб в результате несчастного случая). По сюжету он не был вампиром, но зато являлся, по сути, ожившим мертвецом, т.е. нежитью. А это близко к нашей теме.

Все это я рассказывал, чтобы вы поточнее представили себе главного героя **Redemption**, который, с одной стороны, вроде как и «плохой», а с другой — вроде и «хороший». Ну а какой именно из полюсов окажется более

притягательным, зависит от вас. Точнее, от того, по каким неистовым путям вы будете направлять Кристофа.

### КРАСОТЫ ВАМПИРСКИХ БУДНЕЙ

Видимо, опостылевшее клише «для RPG графика — не главное» настолько приелось разработчикам, что они решили создать собственный графический движок. И то, что у них получилось, выглядит достаточно симпатично и приятно — см. скриншоты.

Лицензировать существующий engine «нигилисты» отказались, мотивировав это тем, что, дескать, нет ничего идеально подходящего для смелых творческих планов. Что же, так-то оно так, но на самом деле использовать лицензию на движок от Unreal для данного проекта было бы сродни стрельбе из пушки по воробьям. Кроме того, основная работа заключалась не столько в создании кода, отвечающего за визуализацию, сколько в проработке игровой ролевой логики и написанию инструментария для создания собственных хроник (об этом мы еще подробно поговорим).

Redemption выполнен в косоголовой проекции со свободной вращающейся камерой. Но при этом используется не «вид от третьего лица» (как, например, в Jedi Knight или Tomb Raider), а система point 'n' click, в точности повторяющая аналогичную систему из Dark Stone или, отчасти, Silver. Впрочем, в некоторых особых случаях будет использоваться «вид из глаз» (для решения определенных загадок или головоломок), но ни в коем случае он не станет альтернативным для основного вида.

Что еще добавить к этому? Будут реализованы все стандартные эффекты, погодные катаклизмы, смена дня и







ночи, скелетная анимация персонажей, трехмерное небо... Игра идет в реальном времени, без паузы а la Baldur's Gate и без перехода в пошаговый режим а la Might and Magic VII. Только реальное время.

На этом с формальной частью о графике покончим. Единственной целью данного раздела было составить у вас общее представление о том, как будет выглядеть игровой процесс. А памятуя о том, что **Redemption** в первую очередь ролевик, а к жанру action причисляется постольку поскольку, акцентировать внимание на визуальных изысках мне бы не хотелось. В конце концов, ведь для RPG графика — не главное...

#### КРОВАВАЯ СТАТИСТИКА

Совершенно очевидно, что «настольное» наследие **Redemption** во многом определило ролевую систему игры. Итак каждого персонажа характеризуют девять базовых атрибутов, разделенных на три группы — физические, ментальные и социальные. В довесок к главным атрибутам существует подборка из трех десятков скиллов.

Положим, таким набором никого не удивить. Желаете эксклюзивчика? Извольте. Во-первых, в **Redemption** есть индикатор... ммм... кровавой недостаточности. Проще говоря, показатель того, насколько персонаж-вампир утолил свою жажду крови. Кровушка используется для самоврачевания персонажа (помните о чудодейственной способности вампиров к регенерации?) и для применения дисциплин (аналог заклинаний). Если же персонаж станет ощущать кровенедостаточность, то он запросто может впасть в неистовство и начнет крушить все подряд. Что



же, замечательно, но за кадром остается одно — откуда же брать «красное топливо»? То есть откуда — понятно: легкий укус в яремную вену — и под ободряющее хлопанье и причмокивание наполняем индикатор до максимума... Но вот кто станет жертвой? Кого изберет главный герой в качестве «донора»? Вопрос, однако, — ведь «хороших» персонажей Кристоф вроде бы кусать не должен! А где взять столько мерзавцев?..

Но вернемся к теме. Второй уникальной особенностью персонажей станет показатель «человечности». Если он упадет ниже критической отметки, то герой попросту превратится в зверя, лишившись как внутреннего, так и внешнего человеческого облика. Самое любопытное, что показатель этот меняется в зависимости от выбранной линии поведения и от вашего способа отыгрывания персонажа, т.е. от решения загадок, выбора манеры общения с NPC и некоторых других действий. В общем, «человечность» до некоторой степени напоминает карму из *Fallout*, с той лишь разницей, что если «человечность» персонажа опустится до нуля, то это означает «The End and Game Over».

Вампирическая сущность, как мы уже говорили, имеет свои сильные и слабые стороны. Надо полагать, что приятно себя чувствовать в несколько раз более сильным и быстрым, нежели обычный человек. Плюс к этому выпитая кровь жертв дает возможность применять так называемые дисциплины, т.е. заклинания. Но обратная сторона медали имеет свои черные отметины — оскверненные предметы будут наносить персонажу серьезные ранения, святыни будут жечь плоть почище раскаленной лавы и, конечно же, больше всего неприятностей и боли доставит обычный солнечный свет...

Как мы уже с вами говорили, действие **Redemption** простирается по огромному временному промежутку в восемьсот лет. Этим обусловлено и внушительное разнообразие всевозможного вооружения, которое будет использовать наш горе-вампир. В средние века ему будут доступны мечи, луки, арбалеты, алебарды и т.п., а современность со своим научно-техническим прогрессом торжественно вручит винчестеры, пистолеты и гранаты, а также пулеметы и огнеметы.

Сюжетная линия игры жестко предопределена и псевдонелинейна. В процессе приключений и скитаний к Кристофу может примкнуть до трех персонажей. Каждый из них будет самым тщательным образом проработан (характер, история, мотивация действий и пр.), а также, возможно, будет обладать специальными способностями. Например, у некой *Serena* есть скилл некромантии, а некто *Erik* поможет подружиться с оборотнями

(095) 258.86.27



+



+



=

e@shop

www.e-shop.ru



Богемной Чащобы. Кроме того, некоторые из примкнувших персонажей станут движителями сюжета, т.е. окажут поддержку в нужном месте в нужное время. Все диалоги с NPC будут озвучены и выполнены по принципу «выбери вариант ответа». Причем ни на секунду нельзя упускать из виду, что разговоры в **Redemption** способны СУЩЕСТВЕННО повлиять на ход игры — помните про индикатор «человечности»?

Сражения будут происходить в самом что ни на есть реальном времени. В принципе, на мой взгляд, это очень смелое решение, так как реальное время — штука тонкая, которая может свести на нет все старания по созданию и прокачке персонажа. Чуть замешкался или не успел вовремя щелкнуть мышкой — и привет — покойся с миром, Кристоф! Но, насколько можно судить по пресс-релизам, разработчики эту опасность прекрасно осознают и серьезно прорабатывают AI участников отряда. От души хочется верить, что «I» в данной аббревиатуре будет расшифровываться не иначе как «Intelligence», а не «Idiot». Помимо AI ведется работа над возможностью отдавать комплексные приказы, которые заставят персонажей применять определенную стратегию во время сражения (нечто похожее было в Baldur's Gate).

## ХРОНИКИ СКАЗАТЕЛЕЙ

Сингл режим **Redemption** глубоко проработан, четко предопределен и отшлифован до блеска. Примем это за постулат. А вот как обстоят дела с мультиплеер-режимом и есть ли таковой вообще? Оказывается, есть. И не просто реализован для галочки, а представляет собой колоссальный модуль с богатыми возможностями.

Начну с того, что в многопользовательской игре может принимать участие до 9 игроков. Причем один из них является Storyteller (сказатель или повествователь истории), а остальные — приключенцами. Сказатель может создавать с помощью встроенного инструментария свои собственные миры, называемые «хрониками» (не путать с большими алколизмом!).

В пределах собственной хроники Сказатель может быть царем и богом. Обратите внимание, что именно «может быть», и почему дело обстоит именно так, я скажу чуть ниже. А пока просто представьте себе на секунду, как будет протекать игра под бдительным всевидящим оком Сказателя.

Представьте, что группа персонажей начала свои приключения. Разумеется, предварительно Сказатель «заготавливает» антураж мира, расставляет в нем противников и NPC, расписывает диалоги (по очевидным причинам, в отличие от сингла, они не будут озвучены), разрабатывает сюжетную линию и т.д. Но как бы ни был глубоко продуман мир, живые игроки всегда найдут в нем огрехи или противоречия. Ну, или, по крайней мере, могут своими действиями вызвать непредусмотренные игровой логикой ситуации. Вот тут-то Сказатель и проявит свой талант. Рассмотрим ситуацию — один из игроков решил, что он может напасть на противника-вампира, используя подручное средство — длинную тонкую ножку от игрового аппарата. Возможно такое? Почему бы и нет! Но, конечно, движок **Redemption** на такие чудеса, увы, не способен и обработать подобные ситуации просто не в состоянии. А вот Сказатель разрешит проблему в один момент, передав нападающему игроку оружие, напоминающее тонкий деревянный штырь, или просто снимет у вампира сколько-то хит-поинтов. Изначно, верно?

Что потенциально может вытворять в собственном мире Сказатель? Поверьте, немало:

- создавать, располагать и уничтожать любой объект. Причем понятие «объект» в **Redemption** трактуется очень широко.
- изменять инвентарь персонажа и его статистику.
- принудительно перемещать объекты и персонажей (включая игроков).
- вживляться в любого персонажа и управлять им.
- созерцать мир с любой точки или «из глаз» любого персонажа или игрока.
- активировать определенные заранее созданные события.
- добавлять XP (очки опыта) персонажам.
- регулировать скорость течения времени.

Как видно, Сказатель действительно всемогущ в пределах своего мира. Но давайте зададимся вопросом — а есть ли это хорошо? Ведь не всем игрокам придется по вкусу тотальное



самоуправство или абсолютная власть Сказателя. Быть может, они сочтут его действия несправедливыми или нелогичными, но сделать ничего смогут.

По этой причине разработчики **Redemption** ввели ограничения функций Сказателя. При этом четко определяется, что Сказатель может делать, а что не может. Например, ему дозволяется свободно перемещаться по миру, вселяться в NPC, но запрещено менять содержимое инвентаря и вносить изменения в статистику игровых персонажей. По-моему — идея гениальная.

Осталось сказать только пару слов об инструментарии, с помощью которого будут создаваться хроники. По всей видимости, разработчики передадут почти в полном виде те программы и утилиты, с которыми работают сами. Так что максимальная гибкость мира и широчайшие возможности по его трансформации обеспечены.

## КИСКУПЛЕНИЮ ГРЕХОВ — ГОТОВЫ!

Работа над **Redemption** близится к счастливому завершению. Проект во многом необычный, в каком-то смысле нетрадиционный и отдельными частями эпатажный. Но за это мне он и понравился. Есть в нем перспективы и определенная «изюминка». Осталось только дождаться...

На этом я и распрощаюсь с вами, мои дорогие. Пора отходить к сну, ведь буквально через несколько минут забрезжит рассвет, и ночь медленно уползет прочь...

А я так не люблю лучи солнца...

Очень не люблю...

СИМВЕР

## ИГРЫ, СВЯЗАННЫЕ С ВАМПИРАМИ

Самое удивительное, что таких «вампирских» проектов совсем не много. Если не брать в расчет игры, где вампиры являются лишь более-менее рядовыми юнитами (**Heroes of Might and Magic**, **Warhammer: Dark Omen**, **Dark Legions** и другие), то наводку я вспомнил только четыре игры.

Парад Аппел! **Ravenloft**, **Blood Omen: Legacy of Kain**, **Ogre Battle** и всеми забытый **Bureau 13**. Не густо, согласитесь. А ведь какая благодатная почва!...

## ПРЕДРАСПОЛОЖЕНИЯ К СТАНОВЛЕНИЮ ВАМПИРОМ

Рожденный в определенное время года (новолуние, святые праздники и т.д.).  
Рожденный с хвостом (врожденная аномалия), с зубами или с лишними сосками.  
Рожденный с избыточным волосным покровом, красной родинкой или двумя сердцами.  
Зачатый в святой праздник.  
Слишком рано отнятый от материнской груди.  
Вскормленный чужой грудью, после того как был отнят от материнской.  
Рожденный седьмой сын седьмого сына.  
Умерший не окрещенным.  
Проклятый.  
Мать не ела достаточное количество соли во время беременности.  
Мать видела вампира, будучи беременной.

## ДЕЙСТВИЯ И СОБЫТИЯ, КОТОРЫЕ МОГУТ ПРИВЕСТИ К ПРЕВРАЩЕНИЮ ВАМПИРА

В результате колдовства.  
Совершение самоубийства.  
Съесть животное, убитое волком.  
Безразличная и грешная жизнь.  
Измена вере (для священников) — в точку, применительно к главному герою **Redemption**!

## СОБЫТИЯ ПРОИСШЕДШИЕ ПОСЛЕ СМЕРТИ КОТОРЫЕ МОГУТ ПРИВЕСТИ К ПРЕВРАЩЕНИЮ ВАМПИРА

Смерть в руках вампира.  
Животное, перепрыгнувшее через труп или гроб.

Постоянная тень на трупе.  
Не захороненный труп или неподобающие похороны.  
Смерть в результате насилия или убийства.  
Не отомщенное убийство.  
Труп, оставленный без внимания.  
Смерть в результате несчастного случая на воде (утопление).  
Обкраденный труп.  
Похороненный лицом вниз.

## ДРУГИЕ ИМЕНА ВАМПИРОВ

Латинское	Русское
Adze	Эдзэ
Algul	Элгул
Alp	Элп
Aluga	Элуга
Asanbosam	Эсанбосам
Aswang	Асанг
Bajang	Баджанг
Bacchan-sith	Баобхан-ситх
Bhuta	Бхута
Blutsauger	Блатсоджер
Brahmaparush	Брахмапаруш
Bruixa	Брукса
Churel	Чарел
Cvatateo	Сивататео
Danag	Данаг
Derg-due	Дерг-ду
Dhampir	Дампир
Dubbelsuger	Даббел-шуге
Empusas	Импасас
Eretica	Иэртик
Gayal	Гайал
His-tsiue-kuei	Хис-сию-куэй
Inclibus/succubus	Инкубус/суккубус
Jaracacas	Джаракакас
Kuang-shi	Куанг-ши
Kudlak	Кудлак
Lamia	Ламия
Lampir	Лампир
Langsuir	Лангсвир
Lugat	Лугат
Mandurugo	Мандуруго
Masan	Масан
Masani	Масани
Moroi	Морой
Muroni	Мурони
Nelapsi	Нилапси
Neuntoter	Нойтотер
Nosferatu	Носферату

Ohyn	Оин
Pacu Pati	Паку-пати
Pelcsit	Пилесит
Penang-galan	Пенанг-галан
Pijavica	Пиджавика
Priculics	Прикуликс
Psychic Vampires	Псайикс вампайрс
Rakshasa	Ракшаса
Strigoia	Стригойса
Strigoi	Стригой
Tlaques	Тлакик
Ubaor	Убу
Upir	Упырь
Upor	Упор
Upyr	Упайр
Ustrel	Устрел
Vampire/Vampyre	Вампайр
Varcolaci	Варколаши
Vetala	Витала
Volkodlak	Волкодлак
Vourdak	Вурдалак
Vrykolakas	Вруколакс
Vrykolatos	Вруколатос
Vudodlak	Вудодлак

## НИГИЛИСТЫ ИМХРЕГАЛИИ

Костяком независимой компании Nihilistic Software являются:

**Robert Huebner** — ведущий программист;  
**Maarten Kraaijvanger** — ведущий дизайнер и художник;  
**Steve Tietze** — дизайн уровней;  
**Ray Gresko** — президент компании и руководитель проекта **Redemption**.

Впрочем, вряд ли имена скажут многое. Лучше будет перечислить проекты, в которых «нигилисты» принимали участие: **Jedi Knight**, **Starcraft**, **Dark Forces**, **Requiem**, аддоны и пакы к **Quake**, **Descent**, **Shadows of the Empire**, **Indiana Jones** и **The Infernal Machine**. Кроме этого, Рэй Греско был одним из официальных тестеров **AD&D 2nd Edition Rulebook**. Комментарии излишни.

Как было упомянуто выше, компания Nihilistic Software является полностью независимой и ведет разработку без давления какого-то гиганта. Т.е. не дает вмешиваться в глубоко интимный креативно-творческий процесс никому извне. И это было одним из важных условий при подписании контракта с Activision.

## КЛАНЫ ВАМПИРОВ В VAMPIRE: THE MASQUERADE

**The Camarilla** — клан «культурных» и цивилизованных» вампиров, которые скрывают факт своего существования от человечества. В общем, более или менее «хорошие» вампиры.  
**The Sabbat** — свободолобивый и крайне независимый клан, который смотрит на людей лишь как на рабочий инструмент и полезное оружие в борьбе за выживание.  
**The Anarchs** — клан самых настоящих вампиров-анархистов, которые постоянно затевают вражду с конкурентами без малейшей формальной причины. Им просто нравится воевать.  
**The Inconnu** — клан высокообразованных и мудрых вампиров, которые постигают тайны наук ради увеличения собственной силы и мощи.  
**The Awakns** — вампиры, не принадлежащие ни одному из упомянутых кланов и не имеющие никаких принципиальных жизненных убеждений.

## СПИСОК ЧАСТО ПРИМЕНЯЕМЫХ СОКРАЩЕНИЙ

**WoD** — World of Darkness. Основной мир, объединяющий в себе миры Vampire, Mage, Werewolf, Wraith и Changeling.  
**Vm** — Vampire: the Masquerade.  
**VDA** — Vampire: the Dark Ages.  
**MA** — Mage: the Ascension.  
**MS** — Mage: the Sorcerer's Crusade.  
**WA** — Werewolf: the Apocalypse.  
**WW** — Werewolf: the Black West.  
**WO** — Wraith: the Oblivion.  
**CD** — Changeling: the Dreaming.  
**ST** — Storyteller, т.е. рассказчик. Аналог Ведущего (Dungeon Master) из AD&D игр.

## СЕРДЕЧНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Выражаю огромную признательность Павлу Пермякову, материалы которого я использовал при подготовке статьи. Страница Павла находится по адресу <http://home.ural.ru/~vampir/>, и там вы найдете множество интереснейшей информации о вампирах. Например, о том, что вампир не может проникнуть в дом, не будучи в него приглашенным, или... Впрочем, не буду раскрывать все тайны; зайдите в — узнаете все сами.





## Три главных аргумента в пользу новых мониторов MAG InnoVision

### 1. Великолепная передача цветов.

Цвета выглядят чистыми и насыщенными.

### 2.

#### Отсутствие геометрических искажений.

Прямая линия получается только прямой, а не кривой. Круг получается кругом, а не эллипсом.

### 3.

#### Безопасность.

Мониторы соответствуют самым строгим стандартам безопасности TCO92, TCO95 (TCO99 опция).

В мониторах использованы оригинальные инженерные решения специалистов MAG InnoVision и кинескопы ведущих производителей Hitachi® Super High Contrast FST, Sony® FD Trinitron®, Toshiba® Microfilter FST



### Серия Vision

Диагональ 15"; 17".  
Шаг точки 0.28мм.  
1280x1024; 1600x1200  
Пропускная способность до 200МГц  
Plug'n'Play  
MPRII (TCO95 опция)  
3 года гарантии.



### Серия InnoVision

Диагональ 15"; 17"; 19"; 21".  
Шаг точки 0.26мм.  
Макс. разрешение 1280x1024;  
1600x1200, 1920x1440  
Пропускная способность до 230МГц  
Plug'n'Play  
TCO95 (TCO99 опция)  
3 года гарантии.



### Серия ProVision

Диагональ 15"; 17"; 19"  
Кинескоп FD Trinitron®  
Шаг точки 0.24мм.  
Макс. разрешение 1920x1440  
Пропускная способность до 230МГц  
Plug'n'Play  
TCO95 (TCO99 опция)  
3 года гарантии.



### Серия FlatVision

Жидкокристаллические мониторы  
Диагональ 15" и 18"  
Шаг точки: 0.28 мм  
Поддерживаются режимы работы:  
640x480; 800x600; 1024x768;  
1280x1024  
Работа в режимах LandScape и Portrait  
TCO92 (TCO95 опция)

Специальная дилерская программа на [www.rsi.ru](http://www.rsi.ru)



Оптовые поставки:  
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065  
Факс: (095) 904-5995  
E-mail: [rsi@rsi.ru](mailto:rsi@rsi.ru) [www.rsi.ru](http://www.rsi.ru)

### Авторизованные дилеры MAG InnoVision:

R-Style (095) 904-1001 (многокан.)  
R-Style (8312) 443-517, 441-622  
R-Style (3832) 666-378, 661-167  
R-Style (3432) 746-000  
R-Style (8632) 524-813, 587-170  
R-Style (812) 167-1430 (31...36)  
R-Style (4212) 218-700, 221-213  
ЗАО «Кориус» (8672) 53-42-31  
фирма «РЕТ» (0732) 77-99-39

Москва  
Нижний Новгород  
Новосибирск  
Екатеринбург  
Ростов-на-Дону  
Санкт-Петербург  
Хабаровск  
Владикавказ  
Воронеж

ЗАО «Свет-Компьютерс»  
ООО ПК «Сплайн-техно»  
ООО «АМИ СЕТЬ»  
CSM, Inc.  
фирма «СтартМастер»  
фирма «Хопер»  
Циттранс  
ООО «Фриком+»  
фирма «Банкос»

(095) 795-0295  
(095) 964-00-64, 964-1692  
(095) 191-2027, 191-1521  
(095) 245-5399, 246-3252  
(095) 216-1597, 216-15-95  
(095) 235-1667, 235-3500  
(095) 262-2503, 262-6498  
(3012) 26-17-97/98  
(3472) 53-31-98

Москва  
Москва  
Москва  
Москва  
Москва  
Москва  
Москва  
Улан-Удэ  
Уфа





# УНЕСЕННЫЕ МОТОЦИКЛОМ





# MOTOCROSS MADNESS 2

Платформа: PC

Жанр: гонка/симулятор

Издатель: Microsoft

Разработчик: Rainbow Studios

Требования к компьютеру: Pentium II 233,  
32 MB RAM, Win '98

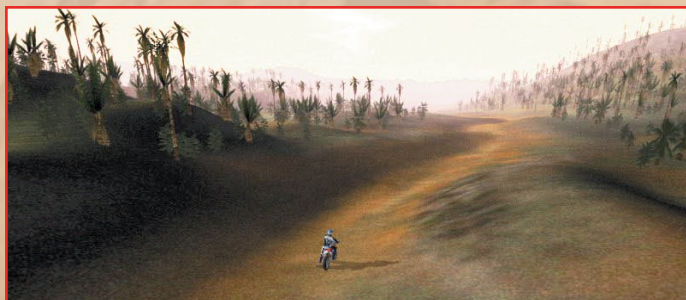
Онлайн: www.microsoft.com

Дата выхода: весна 2000 года



**В**се-таки удивительно, как все быстро меняется в нашем мире! Еще совсем недавно гонки на мотоциклах вообще не встречались. Ситуацию с легкостью изменил Motoracer, после которого жанр буквально расцвел хорошими и разными продуктами. Еще совсем недавно свобода передвижения в гонке была недостижимой feature. Вышел Monster Truck — и тут выяснилось, что гигантские открытые пространства в играх этого жанра не так уж и желанны, как думалось раньше. Ну а потом был Motocross Madness, в котором свобода передвижения оказалась полностью востребованной. Бешеная динамичность, реалистичная физика и великолепная графика сделали свое дело. Носиться на ревущих мотоциклах по бескрайним просторам прерий оказалось интересно. Motocross Madness действительно был способен увлечь на какое-то время, после чего благополучно надоедал, как, впрочем, и все остальное. Причина до крайности банальна — все было слишком разнообразно. Особенно для людей, знакомых с Harley-Davidson: L.A. Riders. Об этой штучке, кстати, стоило бы поговорить дополнительно.

Дмитрий Эстрин



Harley-Davidson: L.A. Riders — это аркада от Sega. Третья модель, соответствующая случаю графика и все что положено в такой ситуации. Принцип игры чрезвычайно прост — катаешься от checkpoint'а к checkpoint'у, по пути собирая различные бонусы. Впрочем, важно совсем другое. Важно то, ГДЕ нам приходится кататься. А кататься нам приходится по вполне настоящему, реалистично смоделированному городу, по тротуарам которого разгуливают полигонные люди, а по дорогам разъезжают сотни автомобилей. Управлять мотоциклом просто и весело, он без помех въезжает на тротуар, весело подскакивает на холмах в парке и охотно сшибает заборчики на своем пути. Такая бесшабашность игрового процесса производит самое необычное впечатление. Фактически — это **Motocross Madness**, который серьезно отличается фантастическим разнообразием (графика важна, конечно, но не настолько, чтобы упоминать о ней в этом случае).

Что характерно, разработчики вполне трезво оценили недостатки **Motocross Madness**. Они совершенно правильно решили, что в игре не хватает разнообразия. И они вполне логично решили сделать некоторое подобие L.A. Riders. Только, не дай Бог, не копию, а именно — подобие. Все равно ресурсов среднестатистического PC не хватит на

то, что нам предлагается в аркаде от Sega. А делать игру, минимальные системные требования которой будут предполагать hi-end машину, было бы, по меньшей мере, странно.

Итак, что же новенького? Прежде всего, нам предлагаются значительно более насыщенные открытые пространства, на которых будут встречаться деревья, кусты и прочая растительность. Напомню, что территория в **Motocross Madness** представляла собой голую пустыню, которую оживляли лишь холмики, да постоянно мелькающие мотоциклисты. Появятся даже интерактивные объекты. Среди них будут более-менее обычные, такие как полосатые конусы, отмечающие маршрут, копны сена и сумасшедшие зрители. Не волнуйся, читатель, раздавить их у тебя не получится. Во-первых, это достаточно сложно с технической точки зрения (не стоит забывать, что мы управляем мотоциклом), во-вторых, при малейшей опасности они будут выпрыгивать прямо из-под колес и, аки страусы, убежать в неизвестном направлении.

Очень важным дополнением следует считать появление принципиально нового режима. Строго говоря, разработчики здесь не первооткрыватели, их, как, впрочем, и многих дру-





# ЛУЧШИЙ РОССИЙСКИЙ ВЕБСАЙТ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ...



## ...ОНЛАЙН

игр: **515**  
демо-версий: **210**  
апдейтов: **112**

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)



гих, опередила Sony со своим Gran Turismo, но все же в **Motocross Madness 2** будут совершены некоторые новации. Смысл нового режима, который называется Pro Circuit Career, заключается в появлении у игрока денег и возможности совершенствовать свой мотоцикл. Ну, к примеру, если вы победите в одном чемпионате, то получите деньги, на которые можно починить свой драндулет или, к примеру, поменять мотор. Да, кстати, не стоит забывать и о самом гонщике — он будет очень благодарен, если вы не поскупитесь на хорошего костюма, без услуг которого шансы на победу в будущем могут оказаться не так велики. Кроме того, станут доступны новые, более сложные соревнования, в которых ваши соперники будут вести себя значительно более агрессивно. Со временем вы, возможно, сможете накопить денег на покупку более крутого мотоцикла и т.д. Фактически новые мотоциклы в этом режиме игры будут выступать в качестве своеобразных призов. Впрочем, не менее интересны должны быть различные их конфигурации... согу, конструкции. Ведь в **Motocross Madness 2** у игрока появится возможность собственноручно собрать свою собственную модель, а затем и испытать ее в действии. Можно менять мотор, колеса, переднюю вилку и тому подобные штучки. Так что при известном старании можно даже собрать нечто похожее на Harley-Davidson, что само по себе круто.

Кроме Pro Circuit Career появится еще один режим под названием Enduro. Это, прямо-таки скажем, вполне свежее изобретение разработчиков способно изрядно позабавить всех любителей неожиданностей. В Enduro нам придется кататься от одной точки к другой, новаторство же разработчиков заключается в том, что на территории, на которой проходит гонка, представлены несколько типов terrain'а. Асфальт, грязь, гравий, снег, лед — будут отличаться друг от друга так, как они отличаются друг от друга в реальной жизни. Впрочем, на этом нововведения разработчиков не заканчиваются. В общем, радуйтесь, господа, у нас появилась такая возможность сравнить **Motocross Madness 2** с Harley-Davidson: L.A. Riders. Маршрут Enduro может начинаться где-нибудь на ферме, на которой нам придется старательно объезжать глупых цыплят (стоит помнить, что столкновение с ними может закончиться очень плачевно). Потом нам придется прокатиться по лесу, отчаянно

маневрируя между деревьями. И все лишь для того, чтобы выехать на шоссе и попытаться прорваться через мертвую пробку. Это — лишь несколько примеров того, где может проходить гонка. Разработчики же говорят и об аэропорте с садящимися и взлетающими самолетами, и о горных трассах, и даже о каких-то наводненных регионах!

Разумеется, не может не возникнуть вопрос о методах ориентирования в пространстве **Motocross Madness 2**. Ведь, помимо всего прочего, сообщается и о том, что территория увеличится в целых четыре раза! Что уж там говорить о возможности сбиться с курса в самый неподходящий момент или в самом конце оказаться где-нибудь далеко в стороне от финиша. Впрочем, разработчики уже сейчас сообщают о том, что на игровом экране будет размещена маленькая карта с индикатором настоящего месторасположения гонщика и радаром, обнаруживающим приближение соперников.

Графика... Я боюсь быть неправильно понятым, если скажу, что в **Motocross Madness 2** она на данный момент значительно беднее, чем в тех же L.A. Riders. Поэтому удержусь. Все-таки на данный момент игра находится в начальной стадии разработки, да и, объективно говоря, представленные скриншоты действительно очень красивы, пусть нам и не удастся насчитать рекордное количество полигонов в фигурке мотоциклиста. Создатели **Motocross Madness 2** также обещают нам фантастическое качество «правильной» анимации, которая, уверен, заткнет за пояс любую другую мотогонку. Говорится также и о совсем незначительных деталях, таких, например, как оригинальное поведение публики на старте, всплывающий фотокамер с трибун и прочая ерундистика.

В свое время Motocross Madness произвел на игровую общественность совершенно невероятное впечатление. Никто и подумать не мог, что что-либо подобное можно, по крайней мере, придумать, не говоря уже о том, чтобы разработать, а тут — на тебе. К **Motocross Madness 2** мы подготовлены значительно лучше, что, впрочем, никак не мешает игре в очередной раз повернуть все с ног на голову.

CN PREVIEW





**15**  
**ноября !!!**

ROCKSTAR GAMES и компания "Бука"  
представляют  
игру от DMA DESIGN

# ГТА2

## БЕСПРЕДЕЛ

*Системные требования:*

- IBM PC или 100% совместимый
- Windows'95/98
- Pentium 200
- 32 Мб RAM
- графический адаптер SVGA
- 4-х скоростной CD-ROM
- мышь
- 3D ускоритель - рекомендуется

<http://www.buka.ru>

**НЕТ ДРУГОЙ ВЛАСТИ, КРОМЕ ДЕНЕГ.  
НЕТ ДРУГОЙ ПРАВДЫ, КРОМЕ СИЛЫ.**



**бука**  
BUKA ENTERTAINMENT

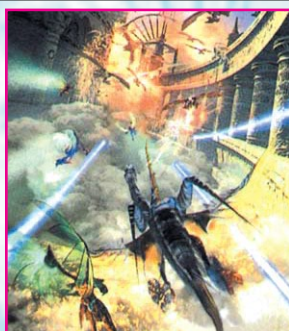
**Не рекомендуется  
детям до 15 лет**

**PC  
CD**

По оптовым закупкам обращаться по тел.: (095) 111-5156, 111-5440; e-mail: [market@buka.com](mailto:market@buka.com)



# LEGEND OF DRAGON



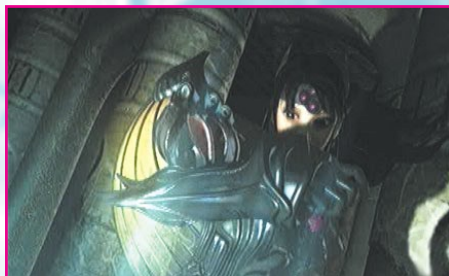
Платформа: PlayStation  
Жанр: RPG  
Издатель: Sony  
Разработчик: Sony  
Онлайн: [www.scei.co.jp](http://www.scei.co.jp)  
Дата выхода: декабрь 1999 (Япония)

Борис Романов

**К**огда-то, давным-давно, компания Nintendo пригласила свою боевую подругу Square для претворения в жизнь невиданного по масштабам проекта — ролевой игры с участием Марио, которая наделала много шума в прессе, но так и не смогла оправдать возложенных на нее гигантских надежд. Продалась она относительно неплохо, однако популярности Final Fantasy или Super Mario ей добиться не удалось. Команду ее разработчиков расформировали, и больше мы о них ничего не слышали. Двумя годами позже более скромная Sega также решила превратить одну из своих самых знаменитых серий в ролевую игру и выпустила в свет принятую критиками «на ура» RPG во вселенной Panzer Dragoon, которую также ждал довольно прохладный прием со стороны японских игроков. Команду ее разработчиков также распустили. И что бы вы думали, совсем недавно стало известно и, более того, стало наглядно видно, что именно остатки этих двух команд разработчиков были наняты Sony для создания одной из самых шикарных игр конца этого года.

Речь здесь идет, как вы можете догадаться из названия статьи, о проекте **Legend of Dragoon**, который, как и предыдущие работы его создателей, сразу привлек к себе всеобщее внимание. Страшно за судьбу этого проекта вам еще не стало? А если я добавлю к вышесказанному еще и тот факт, что продажи ролевых игр для PlayStation в Японии за последний год упали примерно в два раза, а то и больше (к примеру, только что вышедшая в свет ролевуха от Square (!) Dew Prism за две недели смогла продаться лишь в количестве 60 тысяч экземпляров, тогда

как год назад аналогичный ей проект Brave Fencer Musashiden только за одну неделю смог попасть в руки около 300 тысяч японских игроков), то вы, надеюсь, поймете, как трудно будет создателям **Legend of Dragoon** оправдать возложенные на них, теперь уже издательством Sony, надежды. Кстати говоря, последнее, кажется, все и так прекрасно понимает и поэтому даже не пытается раскручивать Dragoon по полной программе. Однако, к чести Sony стоит отметить, что ее отношение к Gran Turismo поначалу было таким же прохладным. И только после того как эта игра смогла разойтись в Японии гигантским тиражом, она наконец-то поняла, что у нее на руках оказался настоящий суперхит и стала проталкивать его по всем возможным каналам (только в одну на-



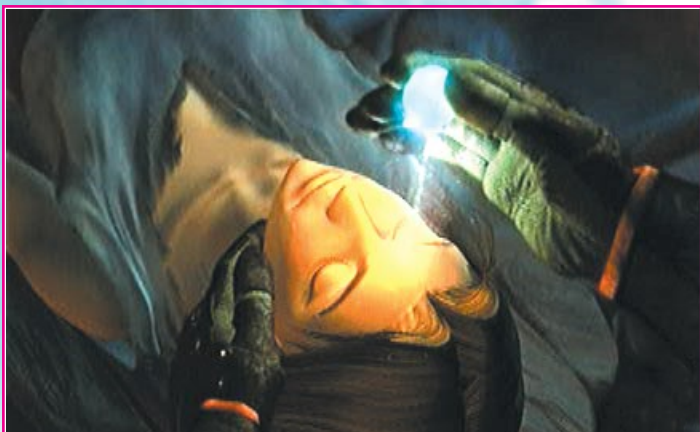
шу редакцию Sony прислала более десятка версий своего суперхита, которые сопровождалась кипами пресс-релизов и кучей артворка).

Однако, по большому счету, нам абсолютно наплевать на то, каким тиражом разойдется **Legend of Dragoon** во всем мире. Для нас, и, надеюсь, для вас, более существенным кажется совсем другое, а именно сама игра, а не то, что ее окружает.

Если вы еще не забыли, жанр японской RPG является довольно странным явлением. Именно в нем, и пока только в нем, основными достоинствами считаются история, дизайн и атмосфера, а совсем не игровой процесс. Именно поэтому о таких мелочах, как

боевая система, построение уровней, а также система управления, при анонсе новой RPG практически никто не упоминает. И действительно, в жанре, который принято называть «интерактивным романом», привычная нам система оценок практически никогда не работает, и нам приходится подходить к любой японской RPG с позиции, скорее, кинокритиков, нежели с позиции игроков. Поэтому весь рассказ о той же **Legend of Dragoon** можно было бы, в принципе, закончить на описании ее сюжета. Но так как мы о нем знаем пока очень мало, то с него мы лишь начнем наше повествование об этой игре.





Итак, задолго до тех событий, свидетелями которых мы станем в новой RPG от Sony, в мире **Legend of Dragoon** произошла чудовищная катастрофа. Сто восемь проживавших в том мире рас перессорились и начали вести друг с другом долгую кровопролитную войну. Победителем же в ней вышла раса ангелоподобных существ. Однако по полной программе своей победой они так и не смогли насладиться. Вскоре раса людей восстала и одержала победу над всеми своими врагами. Вся эта война получила название «Войны Дракона» и именно под этим названием она попала в историю. На этом предыстория событий заканчивается и на сцену действий выходит наш герой, проблемы которого и заставят нас пуститься в долгое путешествие. В общем, все очень и очень запутано, и какое отношение к нашему герою, который отправляется в начале игры мстить какому-то «черному монстру», имеет страшный и ужасный дракон, которого мы могли лицезреть в демо-версии этой игры, пока не ясно.



но, выбирать команды из различных менюшек, игрокам также будет предоставлена возможность усиливать действие своих ударов при помощи нажатия в нужный момент соответствующих кнопок. Иными словами, во время боев вам придется не только пассивно смотреть на происходящее на экране, но и принимать в нем активное участие. Так же, как и в *Final Fantasy VI* (над которой работал один из авторов *Dragoon*), во время боя некоторые герои смогут трансформироваться в более мощных существ, в данном случае «драгунов». И вместе с обретением новой формы они также получают в свое распоряжение новые возможности.

Кстати, о демо-версии. Наверное, впервые в истории видеоигр, распространенная на осенней Tokyo Game Show демка содержала в себе только видеоролик и ни одной секунды игрового процесса. Зато этот «силиконовый» ролик сразил всех наповал. Такой детализации, такой анимации и такого внимания к мельчайшим деталям мы не видели еще никогда. Другой вопрос, что весь его дизайн, прямо скажем, был слизан с сеговского *Panzer Dragoon*, что немного испортило общее впечатление от его просмотра. Тем не менее, для владельцев PlayStation такой органико-механический дизайн будет в новинку и без всякого сомнения он произведет и на них неизгладимое впечатление. В свою очередь, боевая система, используемая в **Legend of Dragoon**, прототип которой был впервые применен в *Super Mario RPG*, также для многих станет настоящим откровением. Так, одновременно с тем, что вам придется во время боя, как обыч-

Технически же новая RPG от Sony не будет особо сильно выделяться на фоне последних ролевых игр для PlayStation. В ней также вам придется бродить по отрендеренным двухмерным задникам с помощью трехмерных полигональных героев, которые в момент боя будут транспортированы на трехмерную арену. Другое дело, что у Sony все это выглядит несколько побогаче, чем даже у Square, так что любители *Final Fantasy* будут приятно удивлены тем, как выглядит **Legend of Dragoon**.

Напоследок же стоит напомнить, что выход в свет японской версии этой игры намечен на начало декабря этого года. К сожалению, только тогда мы сможем реально оценить качество данного проекта, которому все сегодня прочат статус суперхита.

Будем ждать.

CM PREVIEW



\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$65.99	
\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$75.99		\$65.99		\$75.99	
\$75.99		\$75.99		\$65.99		\$75.99	
\$75.99		\$75.99		\$45.99		\$45.95	



## ТАНКИ!...

http://www.gameland.ru



TEN умер, да здравствует POGO!

pogo.com (бывший Total Entertainment Network/TEN) основан в 1995. Ныне располагающий 3.5 миллионами зарегистрированных пользователей, pogo.com — специализируется в интерактивных «семейных» играх. Отличительная особенность сервера — простая и наглядная система ранжирования игроков, по результатам которой лидеры награждаются ценными призами. В среднем посетители сайта проводят на нем более 100 минут в месяц и по утверждению Media Matrix (июнь 1999) pogo.com — самый «прилипчивый» сервер в Интернет...

**3** намеренные «тридцать четверки» заперли на постаментах и в музеях боевой славы, а их место в строю давно заняли Т-70 и Т-80. Впрочем, смена готова и им — это суперсовременные Т-90. Между тем пресса сообщает, что войска ощущают недостаток новейших «крепостей на гусеничном ходу», и водителям-стрелкам приходится изучать боевую технику по картинкам...

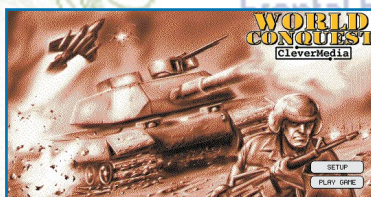
Что ж, дело поправимое — ныряйте в Мировую Паутину и разнообразные тренажеры готовы принять начинающего танкиста. Техника имитируется как сегодняшнего, так и послезавтрашнего дня. Бои идут в прошлом, будущем и на далеких планетах. Снаряды и ракеты, пулеметы и лазеры, энергетические защитные экраны и атомные двигатели... Скорости машин до 150 км/час, радары слежения, гонки на выживание, многочисленные соперники со всего мира.

Хотите, загружайте соответствующее ПО, а не хотите, так и не надо — ведь Java и Shockwave как раз и созданы для облегчения жизни пользователей. Вот с наименее трудоемкого случая и начнем.

## TankHunter

На начальной страничке сервера pogo.com (www.pogo.com), кстати — бывшего TEN, присутствует полный набор карточных и досочных игр, онлайн-казино и крестословиц (в том числе четыре игры — с денежными призами). Тут же популярные Ява-игры — «Протека» (игрок в роли водопроточника), «Лакуна» (Void, перестрелки в космосе) и новые — Tube Runner (беготня по трубам) и самый занятный — «Охотник на Танки».

Игра состоит из нескольких уровней («нескольких», поскольку дошел только до 3-го, личный рекорд 11800). Сюжет весьма прост: на Проксима 4 враждуют пришельцы и земля-



## WORLD CONQUEST - SETTINGS

	OFF	SMART	CHAOTIC	GRUDGE	AGGRESSIVENESS
PLAYER 2	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	50%
PLAYER 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	50%
PLAYER 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	50%
PLAYER 5	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
PLAYER 6	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

CARD SET VALUES

☐ 5, 5, 5, 5, 5, 5, ...

☒ 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, ...

☐ 4, 6, 8, 10, 12, 15, 20, ...

CANCEL OK

не, причем сражаются обе стороны исключительно на танках. Танки есть двух видов — обычные, они уничтожаются с одного снаряда, и супер-танки, каковые требуют двух попаданий! Круговой обзор на поле боя обеспечиваетается масштабируемым радаром. Иногда удастся подобрать ремкомплект, энергетический щит или лазерный апгрейд. Каждая примочка, за исключением, естественно, ремкомплекта, действует всего по пятнадцать секунд, так что преимущество над противником минимально. Особенно, если учесть соотношение сил — 4-6 врагов присутствует на поле боя всегда.

Успешное выполнение миссии автоматически переносит игрока в следующую. Соответственно меняется и боевая задача — от уничтожения пяти противников в первой до истребления дюжины врагов и неперменного подбирания не менее четырех ядерных «power-pack`ov» в третьей.

Управление совсем легкое: стрелки — движение, пробел — огонь и так далее...

## World Conquest

Shockwave тоже не смог обойти без танков, вариантов их в Сети немало, но для примера предлагаем игру, где танки не только присутствуют, активно сражаются, гибнут и возрождаются, но... увидеть их нельзя!

Суть проста — борьба за мировое господство, причем игрок сам выбирает количество соперников (3-5), определить их агрессивность и стиль ведения битвы. Затем каждый располагает свои войска по 42 районам земного шара — кто какой рубеж займет первым. Особо распылять силы не стоит, так как численный перевес противника в отрядах — это почти гарантия победы! Достаточно десяти или двенадцати территорий. Кстати, каждый отряд — это и пехота, и самолеты, и ТАНКИ.

Игра походная, и после каждого цикла, в зависимости от обширности владений, некоторое количество войск приходит на смену погубшим. Понятно, что чем земель во владении больше, тем многочисленнее и «приплод», и войска...

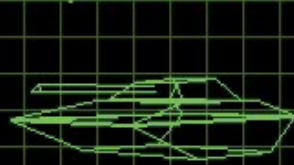
Помимо этого, если успешно завоеван кусок вражеской территории, игрок в конце каждого хода получает «карты». Если их набирается больше трех, то можно претендовать на дополнительные армии, но обмен «карт» на войска возможен лишь в начале хода. В зависимости от комбинаций символов на картах не всякие три из них поддаются обмену (немного практики и все становится понятно). Но вот если карт пять и больше, то они заведомо «превращаются» в войска! На картах же нанесены символы территорий, и если они «под вами», то полагаются еще две дополнительных армии. Ну а побеждает, естественно, тот, кто уничтожит всех соперников, мастерски маневрируя армиями и правильно выбирая объект атаки.

World Conquest — игра динамичная и, что особенно приятно, действительно стратегическая, то бишь — приходится немного «шевелить мозгами»...

## TANK HUNTER

by Ben Librojo

Datasphere File: Phantom Tank



Armament : 75mm Cannon  
Armor : 15cm BPC  
Top Speed : 92kph

Advanced stealth technology battle tank  
Difficult to locate and/or track  
Point Value :

Copyright (c) 1999 pogo.com and Ben Librojo

#22(55), НОЯБРЬ 1999





### TankSocket

Требования: Pentium 90, 16 Mb, 16-ти битный цвет, DirectX 3, 28,8 кбод

**Tank Socket** — пример эффективного решения игровой задачи в минималистском стиле и несомненная удача разработчиков из **Game Socket'a** (второй их проект — вертолетная аркада — благополучно скончался, а вот **TS** жив до сих пор). В этой небольшой по размерам игре нравится многое. Легкое управление, удивительно плавный скроллинг (даже на 7200 бодах), симпатичная графика и, главное, азарт, азарт, азарт...

Суть действия проста и традиционна: это **Death Match**, в котором побеждает самый ловкий и опытный. Игроки сходятся на территории то ли военной базы, то ли маленького поселка в полностью трехмерном мире. Каждый имеет свой танк (отличаются цветом и еще кое-чем, о чем ниже...) с бесконечным запасом топлива и ограниченным боекомплектком. Поле битвы окружено неприступными гора-

ми, и все батальи протекают в их замкнутом кольце или, вернее, — прямоугольнике. Неразрушаемые здания, ангары и стены служат для маскировки и засад. Время от времени над головами игроков барражируют вертолеты (строго нейтральные) и, для поддержания высокого боевого духа, сбрасывают дополнительные упаковки снарядов и ракет...

Прежде чем играть в **Tank Socket**, необходимо загрузить 600 килобайтный инсталлер (**tankinst.EXE**) из <http://www.gamesocket.com/tank.html>. Установка программы после запуска инсталлера завершается образованием соответствующих папки и иконки. Кликнув на последней, мы, собственно, и начнем игру. Процесс подключения к серверу (**gamesocket.com**) автоматизирован и не требует вмешательства. Подключившись и выбрав трехбуквенный псевдоним, игрок немедленно оказы-

вается в самой гуще боя.

Информация сверху экрана сообщает все, что требуется. Запас энергии (синоним — жизнь!), боезапас, количество участников поединка, число побед и ранг игрока (начальный — 1).

Управление танком осуществляется пятью клавишами: стрелки двигают и поворачивают танк, пробел — выстрел из пушки, а **Ins** запускает ракеты. Еще одной важной клавишей является **F2** — она позволяет переключаться между видами: из-за спины, изометрическим с возвышения и стратегическим (плоская карта). В этом случае поле битвы помещается на экране целиком, причем точки с подписями показывают местоположение игроков, а без подписей — сброшенных с вертолетов боезапасов.

Теперь о некоторых особенностях этой игры. **Tank Socket** работает и без подключения к Интернет. Режим этот «неигровой», так как никаких врагов нет, но позволяет безболезненно освоить нехитрые премудрости управления и ориентации. Другой «примочкой» является мелькающая внизу экрана надпись, призывающая нажать **F3** для закупки дополнительного боекомплекта. Действительно, за

## ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET!

Подключение к Интернет по коммутируемым телефонным линиям  
Подключение к Интернет по выделенным линиям и цифровым каналам  
Разработка веб-представительства компании в сети Интернет  
Хостинг - размещение и поддержка вашего сайта в Сети  
Проведение рекламных кампаний по продвижению услуг вашей фирмы



**DataForce**  
Internet Service Provider

103473, Москва 3-й Самотечный пер. 11  
Проезд: м. Новослободская  
Тел. (095) 755-9363 Тел./факс (095) 288-9340

<http://www.dataforce.net>

e-mail: [info@dataforce.net](mailto:info@dataforce.net)

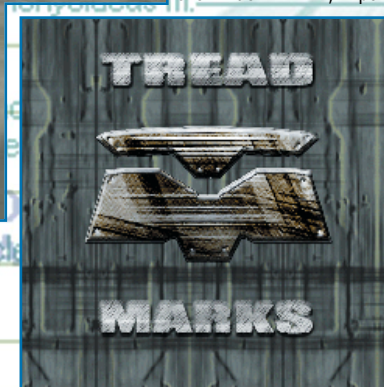




Tread Marks: чувствуете запах горящего металла?

load — бета-версия Tread Marks («Следы Траков», понимаешь...), ехе-шник около 12 Мб из <http://www.TreadMarks.com>.

Главное достоинство новой беты в том, что разработчики, наконец-то, оснастили игру полноценным мультиплеером — с Master Server'ом и многочисленными, отслеживаемыми им, игро-



четверть цента, не покидая игры, можно купить снарядов и ракет и добить врага, опометчиво расстрелявшего все патроны. В общем, — для самых азартных. Но... для этого, во-первых, необходимо иметь кредитку, а во-вторых, использовать программу «безопасных» расчетов по Сети — Cyber Wallet — спонсоров Game Socket'a! Так что если острой потребности во всем этом нет, а враги «гасятся» за счет мастерства, то на клавишу F3 можно наплевать и забыть.

Отметив напоследок очень естественный звук в Tank Socket (особенно — взрывы ракет!) и тот факт, что народ на сервер заглядывает чаще всего после 19.00 по Москве, перейдем к описанию следующей игры.

### TreadMarks

Ну и, наконец, более существенный down-

выми серверами.

Пару слов о том, что такое Tread Marks. Это, во-первых, танковые гонки по бездорожью со стрельбой друг по другу, бонусами и power-pack'ами (что-то вроде High Octane, если кто помнит). А во-вторых, это Battle Match, то есть танковый Death Match в стиле «каждый за себя».

В гонках истребить соперника «насовсем» — невозможно, максимум повреждений — отстреленная башня. Но и это весьма за-

бавно: потерявший способность пользоваться оружием, пока ни нарастит «здоровье» обратно до 100%, противник остается легкой мишенью. И при умелой стрельбе здоровье, конечно же, не вернется к нему никогда...

В случае же сетевого Battle Match'а соперники, случайным образом появившись на карте, просто охотятся друг за другом, собирая боеприпасы и апгрейды. В зависимости от желания хозяина сервера в битве могут участвовать и «боты» (с весьма примитивным AI, надо сказать...).

В сингле все соперники, понятное дело, компьютерные, а в мультиплеере, напомню, большинство — это живые люди, что намного интересней. К счастью, данная версия Tread Marks полностью «зрелая» в этом смысле. Серверов в Интернете уже на стадии бета-теста довольно много. Игра поддерживает и локальную сеть, сама отыскивая в ней сервер. К тому же выделенный сервер для локальной сети или Интернета игрок волен запустить сам, следует только учесть, что TM довольно прожорлива в смысле пропускной способности канала связи. Каждый подключенный клиент «отъедает» минимум 2-3 кб трафика, а на LAN'е и все 10 кб.

TM поддерживает почти все современные ускорители, но крайне требовательна к свежести драйверов. Еще из печального — нет поддержки мыши в процессе игры, невозможно перенастроить командные клавиши, не все оружие и эффекты присутствуют и так далее. Все ж таки — бета-версия.

Но вот сама атмосфера гонок на Танках, рев моторов, пальба, да что там, даже запах сгоревшего дизтоплива в TM есть! Клянусь. Попробуйте, не пожалеете.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Дмитрий ПЛАТОНОВ



## DEMISE

Года три назад созрело у меня сильное желание заглянуть за кулисы и приобщиться к таинственному процессу соиздания грядущих шедевров. Понятно, не в качестве разработчика, но хотя бы бета-тестером. Чем черт не шутит, вдруг удастся внести существенный вклад в новую игру?

До «существенного вклада» дело, увы, не дошло, а вот штатным бета-тестером Онлайн СИ я волею судеб стал. Как бета-версия какая-нибудь с мультиплеером в Интернете объявится — так сразу же: «Платонов! Выходи, стройся...»

Самое печальное в этом деле то, что пока ты намучаешься с отчаянно глючащими «шедеврами» по полной программе и даже сверх того, проклинаешь игрушку недобрым словом, здоровье теряешь и так далее, все остальные ждут финальную версию — милую, удобоваримую, почти без багов — играй, не хочу! Но, поборовшись по долгу службы с ее предшественниками, никакого желания смотреть ее уже не возникает.

Прошу прощения за отступление — накопело. Как все уже, наверное, догадались, материал посвящен тестированию бета-версии новой игры по имени Demise в жанре CRPG (<http://www.vbdesigns.com/demise/>) и с креном

в мультиплеер. Тестирование, кстати, условно-свободное — если по силам скачать порядка 90 Мб, то милости прошу в бета-тестеры (для ленивых — см. компакт диск...). Рекомендованная конфигурация — PII-266/64/8 mb 3D video/Sound/56 кбод доступ в Интернет, впро-

чем, можно и поскромнее — P200/32/4 mb 3D video/28.8...

Ну что ж, приступим к отчету о вскрытии.

Никаких вступительных роликов, естественно, нет. И при всей любви к сюжетам могу только







Создаем героя. Например, Воин-вор...

сказать, что **Demise** (Смерть, Кончина) — вроде как название города, под городом — подземелья, а сверху — проклятье. И местный властитель по старой доброй традиции нанимает первого попавшегося лоха для поиска источника неприятностей и тотального уничтожения вредоносной фауны. И где же я все это видел — уж не в **Diablo**?

Впрочем, невелика беда, что завязка затасканная. Лишь бы развитие сюжета было динамичным и оказывало влияние на ход игры. Но вот ход этот... Проблема отнюдь не в багах! Хотя и они внесли вклад в создание отрицательного ощущения. Например, с ходу возникли проблемы с аппаратным ускорением — казалось бы, **3Dfx** и **DirectX 6.1** наименее проблемный вариант, а нет, в подземельях (где происходит переход на «трехмерный движок»!) возникал сбой, приводящий к подвешиванию компьютера. Так что пришлось покопаться в **config'e** и удовольствоваться **software** вариантом, который страшен, как смертный грех. Особенно по контрасту с симпатичными задниками города и очень качественной графикой интерфейса. Вообще этот «трехмерный» движок на редкость необычен. Помните, как выглядела основная масса **RPG** годика три-четыре назад? Например, незабвенный **Eye of Beholder**. Вид из глаз, никакого плавного перемещения нет и в помине — существует четыре стороны света и, соответственно, столько же видов на происходящее. Движение дискретное, управление персонажем, соответственно, донельзя простое — четыре кнопки на все перемещения. Вверх и вниз смотреть нельзя, текстуры страшные. Конечно, скриншоты от создателей выглядят лучше моих, но все равно это даже не

вчерашний день.

Ну да ладно. В случаях, подобных рассматриваемому, разработчики обычно говорят: «Графика в жанре, к которому принадлежит наш продукт, не главное. Мы же не третий Квак делаем. Главное — игровой процесс». Что ж, поглядим на процесс.

Для начала создание персонажа. Все вроде идет хорошо — девять рас (по большей части экзотика — людоеды, тролли и другие отрицательные герои европейской мифологии) и больше десятка специализаций. Впрочем,

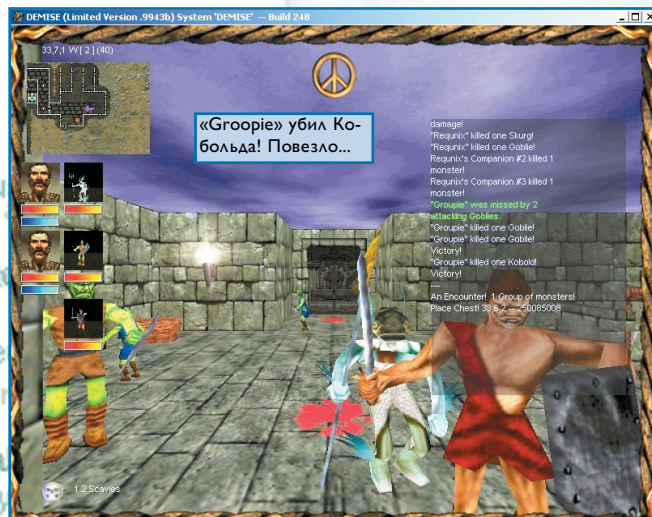
страннысти начинаются уже здесь. В описании троллей говорится, что из них получаются неплохие ниндзя. Это поразительно: крадущийся в ночи или висящий под потолком тролль. Забавно...

Правда, дальше шутка не задалась — при выборе специализации из смешного доступен только вор. Что не так уж скучно: незаметно, изящной ручкой в карманик... Далее. Как думаете, чем отличается тот же тролль (здоровый такой жлоб) от гнома или человека? Количеством жизненной энергии или силой? Нет — большей природной сопротивляемостью к вредоносным факторам окружающей среды. А запас жизни зависит, похоже, только от уровня персонажа.

Поехали дальше. Сгенерив ничего не умеющего задохлика, попадаем в город. «На борту» у персонажа стандартный набор начинающего избавителя от проклятий — паршивая броня и перочинный нож (опять же не зависит ни от расы, ни от класса: **magu** нож и воину — нож). Денег почти нет, да и зачем они — все равно в магазинах продается снаряжение, на данной стадии недоступное. Не из финансовых соображений — слабаваты-с. Так что нечего шнырять по городу, пора к местному владыке за ЦУ. И вперед — в подземелья!

Впрочем, постойте. Надо сказать, что городишко обладает некоторыми нетрадиционными местами. Банк и магазин к ним не отнесешь. Гильдия встречается, конечно, уже не в каждой игре, но тоже ничего особенного. Разве что переходить с уровня на уровень можно только в ней — неудобно, но простительно.

А вот Городской Морг? Тут заседает дружная компания могильщиков, способных залезть в самое страшное место и вытащить оттуда трупик интересующего вас искателя приключений, которого можно оживить и





присоединить к своей партии. Кстати, те же деятели выносят и ваш холодный труп в случае преждевременной смерти и для воскрешения за наличный расчет. Можно также зайти в местный зверинец и присмотреть себе тварь по вкусу. Так что кое-что новаторское все же есть (вот они — радости бета-тестера!).

Но вернемся в подземелья. Вот они-то и есть полная... неудача. Типичные норы, перегороденные бешеным количеством дверей и забитые не интерактивным барахлом. Архитектура бредовая. Текстуры — см. выше. Население... С ним связана очередная песня. Распахнув створки дверей, изыщно скользим на следующий квадрат и, при наличии в помещении живности, получаем два варианта развития событий (на чем основан выбор между ними, я так и не понял — видно, как выпадала монетка при создании подземелий).

Вариант первый. Монстры настроены мирно. Тогда что они есть, что нет — один черт, напасть на них нельзя. Вариант второй — на вас напали. Частенько даже не видно, кто — все происходит на полном автомате, игрока радуют исключительно текстовыми сообщениями о происходящем. Маневрировать можно, но

лучше в том случае, если смерть близко, и пора унести ноги за ближайшую дверь. Вот такой action, будоражащий кровь и доставляющий кучу острых ощущений. И вызывающий горячую благодарность к разработчикам.

И на десерт. По подземельям разбросаны всякие гадости. Типа, ловушки. На самом деле, просто мелкие пакости для гадких геймеров. Ну, объясните мне, как на игровой процесс повлияет ловушка, временно отключающая карту? Пустая потеря времени. Кстати, только сейчас мне пришло в голову, что и возможности сохраниться-то нет — save производится автоматом только при переходе в главное меню.

Дело плохо. И не спасает уже ничего — ни тонны барахла, которое надо идентифицировать и переделывать под свои нужды, ни магия, которой пока нет, ни обещанные в полной версии пятьсот монстров. Зачем нам игра, в которой я практически не могу влиять на изменение характеристик своего персонажа, не могу полюбоваться на то, как «костюмчик сидит» — фигурки нет, одна только страхолюдная рожица. Мало того, чтобы определить, что надето на героя, приходится присматриваться, какой из предметов в рюкзаке обведен тонюсенькой

рамкой...

Зато уже есть работающий мультиплеер! Больше всего похожий на **Battle.net** — по подземелью шныряет до нескольких десятков геймеров. Глючит, правда, это еще сильнее, чем в сингле, но бегаёт. Опробовано и выглядит несколько веселее, чем игра в одиночку...

Такова она — жизнь бета-тестера. Я обращаюсь к тем читателям, что настойчиво пишут письма, спрашивают, мол, как бы поучаствовать в тестировании, приобщиться к истокам и так далее. Думайте, друзья, крепко думайте — стоит ли?

Под финиш немного о жизни талантливых гениев, не признанных корпоративными монстрами. Дэвид Аллен (главный гений) на сайте разработчиков жаловался на нелегкую судьбу начинающих игроделателей. Его эмоциональное послание к поклонникам Demise объемом в пару страниц переполнено всякими нежными прозвищами в адрес издателей и бета-тестеров, самое безобидное из которых — лузеры. Не оценили, мол, игру по достоинству и не хотят ее издавать. И почему это я не удивлен?

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ:

Игорь ЛЫСЕНКО (igorx@gameland.ru)

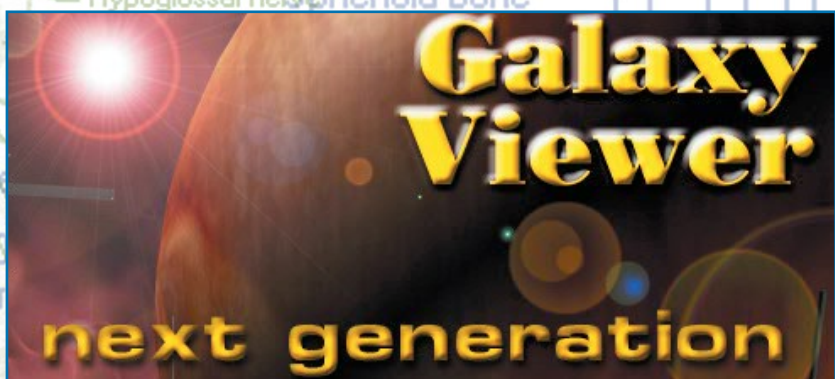
## ПАРУ СЛОВО КОРОЛЯ ГАЛАКТИКИ

**П**ривет всем, кто решил прочесть эту статью. Могу с уверенностью сказать, что вы делаете это не зря...

С незапамятных времен (даже до **www**) были распространены **Play by E-mail (PBM)**, то бишь «по-мыслу-игральные» игрушки. Суть таких игр — определенные команды или просто текст, рассылаемые мейл-роботом игрокам. Во времена **DOS'a** это было не просто популярно, а суперпопулярно.

Особым вниманием пользовалась **Galaxy** — первый симулятор «Галактического императора». Игра была захватывающей, но очень непростой — приходилось выучивать сложную систему команд, характеризующих дипломатию, торговлю, положение планет и битвы между кораблями...

Далеко не каждому по силам была **Galaxy**,



пока один человек ни придумал для нее графический движок — **Galaxy Viewer**. Он считывал файлы отчетов текстовой **Galaxy** и на основе полученных данных создавал графическую модель, а при ответе кодирование шло в обратном порядке.

Время летело, популярность **Galaxy** росла, причем с появлением **Galaxy Viewer'a** — в сотни раз. Но к концу восьмидесятых случился крах — появились великие **VGA Planets**, а позже — **Master of Orion**.

Возрождением великой игры занялся наш соотечественник Ан-

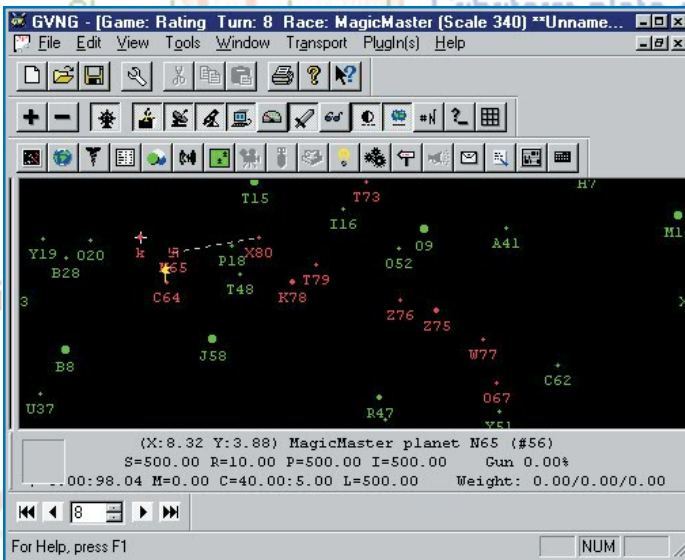
тон Круглов (прочитайте о нем на его сервере — **www.games.ru**), и в 1993-м году на свет вышел первый номер русскоязычной **Galaxy Times** — газеты русских галаксиан, посвященный новой версии **Galaxy PLUS Viewer (GPV)**. **GPV** сочетал в себе прекрасную (для тех лет) графику, удобный интерфейс и кучу новых возможностей. Правила изменились незначительно, да и то — в лучшую сторону.

Уже через два года пользователей **GPV** стало втрое больше, и легендарная **game100** — крупнейшая партия за всю историю галактики — не замедлила состояться уже в 1995-м.

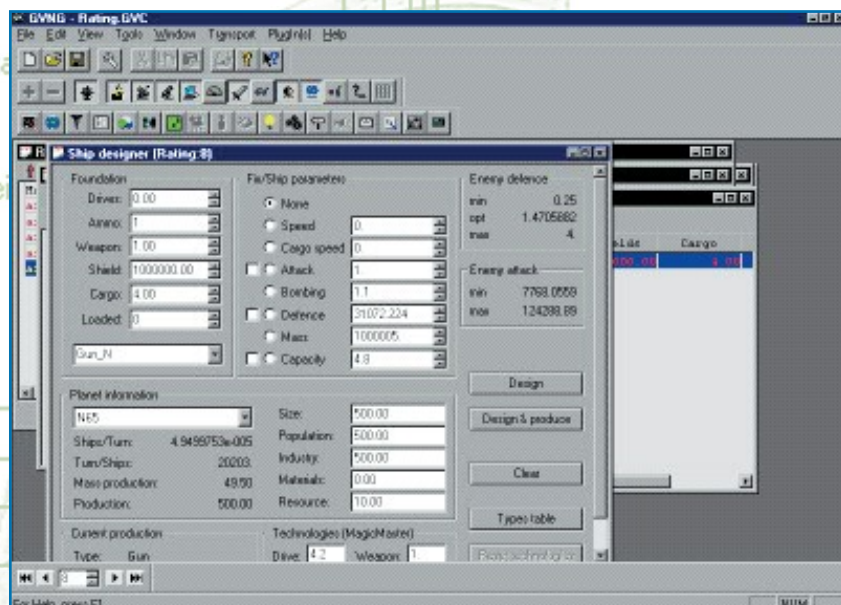
Популярность снова росла — автоматический мейл-сервер **galaxy@pbem.msk.su** обогащался новыми возможностями, народу «игралось» все больше и больше, патчи и **plug-in'ы** к **GPV** выходили чуть ли не ежедневно. С появлением **WEB'a** появились и первые сервера, посвященные **Galaxy** — страницы игроков-рас, гейм-мастеров, просто странички с правилами (около 400

Чтобы нам такое изучить

Сейчас отправим транспортник







Создаем военный крейсер

КБ!) и хинтами.

Как ни странно, основной платформой игроков-галактиан в равной степени были **DOS** и **Windows NT**. Последнее легко объяснимо — очень многие (процентов девяносто) играли с работы — ходили раз в день, а то и реже, а сам ход занимал минут пятнадцать-двадцать.

Под **NT** ДОСовский **GPV** шел не очень-то хорошо, а набивать текст, как в старые добрые 80-е, нравилось не всем. И потому, вняв многочисленным просьбам, Антон Круглов снова принялся за работу.

**Galaxy Viewer NEXT GENERATION** впервые появился в 1996-м: не до конца отлаженный, глючащий направо и налево — это все же был прорыв. Галактика с интерфейсом **Windows** — новая, быстрая, удобная версия выювера немедленно подвергалась куче доработок. На сегодняшний день мы имеем **GVNG** версии 2.12 (см. на компакт-диске).

#### КАК ИГРАТЬ В ГАЛАКТИКУ И ВЧЕМ ЕЕ СМЫСЛ?

Игра начинается на планете вашей расы. Вам дается флот — колониальный корабль и военный крейсер. Сначала выбирается тип продукции на планете — научные разработки, строительство зданий, строительство кораблей или выполнение функций столицы. Постепенно колонизируясь, вы находите других игроков — и заключаете с ними альянсы, торговые соглашения, объявляете войну. Разработав новые технологии, вы используете их для создания новых кораблей и т.д. — все это знакомо еще со времен **Master of Orion** или **Reunion**. Основное отличие Галактики от этих игр — многосторонность. Так как времени на ход полно, **GVNG** позволяет управлять абсолютно всеми аспектами звездного государства — от посылки транспортных и дронов из одной колонии в другую до отслеживания каждого из 40 параметров космической битвы.

Количество планет на звездной карте — от 10 до <очень большого числа>, то есть размеры галактики мо-

гут быть маленькими или поистине огромными.

Наука представлена как ветви развития — вооружения, броня, продукция и т.п. Каждый новый уровень развития той или иной ветви — увеличение параметров определенных устройств, кораблей и планет, то есть развивать науку в **GalaxyPLUS** можно бесконечно.

Как вступить в новую партию (игру)? Во-первых, послать письмо ГМ'у ([gm@pbem.msk.su](mailto:gm@pbem.msk.su)) и указать свой возраст, количество ходов в неделю, кодировку (**WIN** — для **Windows** и **ALT** — для **DOS**). Есть еще кодировки для ЮНИКСА и ЛИНУКСА, но они не очень-то нужны, вид архивации (напр. **ZIP**).

Спустя некоторое время ГМ ответит и назовет время начала партии. В указанный день к вам придет так называемый нулевой ордер — его надо будет открыть в **GVNG**, проставить свою расу и отослать роботу. Потом придет первый ордер, и тут начнется такое...

Чтобы получить все рекомендации по Галактике, отправьте пустое письмо по адресу [galaxy@pbem.msk.su](mailto:galaxy@pbem.msk.su).

Конечно, о Галактике можно говорить бесконечно. Но журнал не столь велик, чтобы вместить в себя хотя бы правила игры...

Поэтому я просто отправлю вас на сайты, посвященные этой игре:

<http://galaxy.sevogmts.ru> — все о **GV Next Generation** с правилами и **DNLD** ом;

<http://galaxy.games.ru> — сайт Антона Круглова по **DOS Galaxy**, есть **GPV**;

<http://www.mag.omsk.su> — plug-in'ы к **GV**: локальный сервер и искусственные интеллекты к нему.

А также с ноября на [www.chat.ru/~fenoids](http://www.chat.ru/~fenoids) страница **РА-БЫ FENOIDS!** Не пропустите...



подключение

к интернету

web-дизайн

ХОСТИНГ

регистрация

доменов

реклама

в интернете

[www.radio.ru](http://www.radio.ru)

790-0916



# ЧЕРНАЯ ВДОВА И ДРУГИЕ

**Web страничка:** <http://www.softbyte-labs.com>

**Требования:** Windows 95/98

**Объем:** 1.478 Mb

**Статус:** Shareware

**Оценка:** 8

**Black Widow** — универсальный offline браузер, благодаря которому можно просматривать web-странички в режиме offline. А для того чтобы просматривать web-странички в offline, их нужно сохранить на жестком диске с помощью специальной программы. В этом и состоит одна из главных задач BW.

**Black Widow** выпущен в 1998 году SoftByte Labs, но, как ни странно, пика своей популярности он достиг только сейчас, когда больше пользователей обратили взоры на web-дизайн. Да-да, именно на web-дизайн, так как возможности BW не ограничиваются простеньким offline браузером. Он дает возможность просматривать структуру сайта со всеми файлами, директориями и поддиректориями, помогая начинающим и продвинутым дизайнерам в изучении правил построения сервера и разработке собственных web-страничек.

Итак, обо всем по порядку. Главное меню **Black Widow** состоит из 11 кнопок и 3 окон. Окно под названием «Web Site URL» служит для записи сетевого адреса ресурса (URL). Левое и правое окна показывают структуру. Левое окно — директории и поддиректории, а правое — файлы и их параметры. То есть для нахождения конкретного файла (<http://www.gameland.ru/online/files/x.exe>) нужно открыть в левом окне директорию, в которую он записан ([www.gameland.ru/online/files/](http://www.gameland.ru/online/files/)), а в правом — выбрать его из списка (x.exe). Можно прос-

загрузки программы нажать на кнопку «Browse», и только тогда браузер начнет работу. Кнопки **Back** и **Next** выполняют ту же функцию, что и в Internet Explorer 4.5. Кнопка **Stop** — остановка.

Есть и поддержка proxy серверов (Settings/Proxies and Ports).

**S.A.D.J.:** «Неплохая, я вам скажу, вещичка, товарищи». Лучший друг начинающим и продвинутым web-дизайнерам. Обладающая простеньким интерфейсом, BW включает в себя все самое необходимое и, главное, — ничего лишнего. Вот только регистрироваться надо, программа-то Shareware!

**Web страничка:** <http://www.wiredred.com>

**Объем:** 3.5 Mb

**Статус:** Shareware

**Оценка:** 7

Сетевая «тетя Ася». Позволяет обмениваться сообщениями, файлами, картинками в сети. Так же Ероп поддерживает чат-комнаты (типа IRC или EGN). Заменит всем известные троянские кони встроенной функцией «Remote Control», то есть может дать полный доступ к чужому Windows!

**MTUSpeed Pro**

**Web страничка:** <http://www.mjs.u-net.com>

**Объем:** 376 Kb

**Статус:** Optionware

**Оценка:** 4

Эта программа увеличивает скорость передачи данных во время просмотра страничек, отправки и получения e-mail и скачивания файлов из Интернета. Она дает доступ на закрытые настройки Интернет-протокола (TCP/IP), работающего под Windows32. На самом деле, ОС Windows не лучшим образом оптимизирована на вход в Интернет по Dial-Up (связь по модему), но хорошо настроена для локальных сетей. **MTUSpeed Pro** попытается исправить это недоразумение...

**SmartWhois**

**Web страничка:**

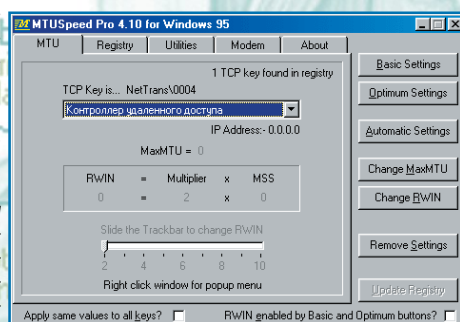
<http://http://www.tamos.com/soft>

**Объем:** 450 Kb

**Статус:** Shareware

**Оценка:** 4

**SmartWhois** — это программа, предоставляющая информацию об удаленном компьютере. Имея IP или host-адрес компьютера, можно узнать его провайдера и место нахождения (адрес, включая страну, штат (если есть) и город. В отличие от других программ распознает компьютеры со всего мира.



**File and Archive manager (FAR)**

**Web страничка:** <http://www.rarsoft.com>

**Требования:** Windows 95/98

**Объем:** 580 Kb

**Статус:** Shareware

**Оценка:** 7

Программа для Windows32, заменяющая ОС DOS. Имеет гибкую структуру, позволяющую легко управлять жесткими дисками при помощи стандартных DOS команд. Поддерживает работу локальной сети и FTP. Длинные имена Widows, в отличие от DOS, также поддерживаются. Правда, есть и минус: FAR работает только под Windows32, поэтому del c:/windows/ не работает...

**Solo200**

**Web страничка:** <http://1001.vdv.ru/solo/index.htm>

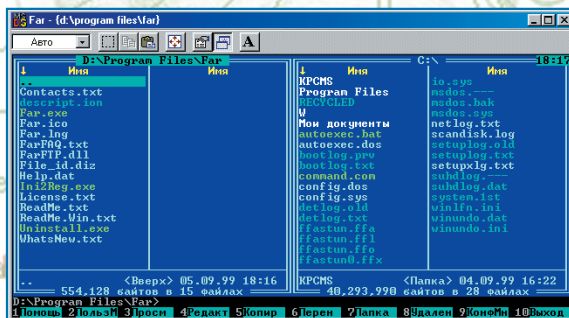
**Объем:** 1.3 Kb

**Статус:** Freeware

**Оценка:** 4

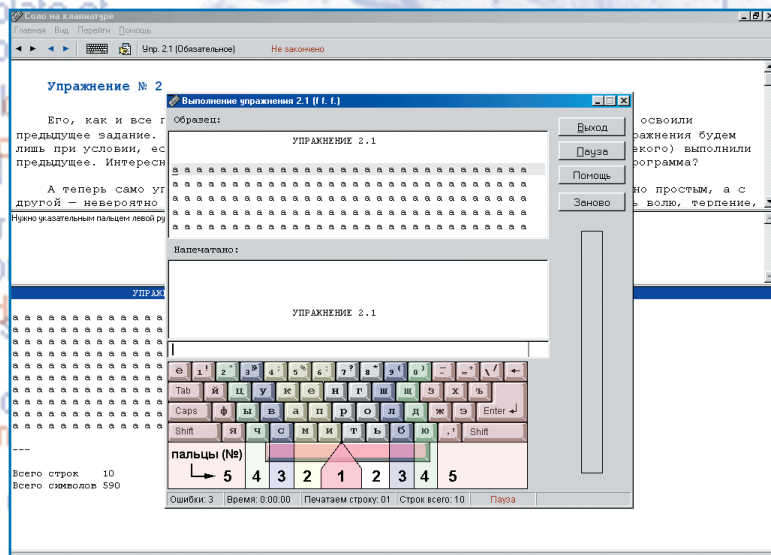
Самое популярное пособие по профессиональной печати на компьютере. Система тренировок состоит из множества последовательно поставленных уроков. Если урок не выполнен, то доступ на следующий — закрыт. Сами уроки заключаются в том, чтобы набрать, к примеру, мизинцем левой руки 10 строк «Ф — пробел» или что-то в этом роде. При трех ошибках урок начинается заново.

**CM-ONLINE**



канировать страничку только на файлы определенных расширений (.jpg, .gif, .html, .cgi), войдя в Settings, а затем в File Types to Scan. Только после того как страничка полностью открыта, производится ее запись на жесткий диск (кнопка **Save** (Сохранить)). Хорошие ресурсы занимают довольно-таки много места, от 10Mb до 1Gb (скачивание будет продолжаться от 1 часа до 30 дней соответственно). Поэтому лучше записывать только необходимые директории, предварительно выделив их кнопкой **Mark** (Пометить). Но если все же нужно записать страницу целиком, то будет разумно включить ограничитель объема (к примеру, на 1Mb), и тогда файлы с объемом больше 1Mb сохраняться не будут (Explore Options/Specs). Во время перекачки программа будет постоянно информировать пользователя обо всех деталях, а именно: о копируемом файле, его объеме, времени перекачки и связи. В любой момент этот процесс можно приостановить, нажав на кнопку (Suspend), и продолжить, когда будет удобно (Resume). После успешного сохранения странички на жестком диске ее последующее открытие выполняется с помощью любого браузера или кнопки **Open** (Открыть) в главном меню программы.

**Black Widow** так же имеет свой собственный online браузер. Для его активизации нужно выбрать в главном меню Windows — Пуск/Программы/Black Widow, а затем режим **Black Widow (with browser)**. Если браузер не нужен, то режим **Black Widow (no browser)**. После





## ГРАФИКА В ИНТЕРНЕТЕ

**П**осле довольно скучного описания представления текстовой информации на ваших web-страницах настало время поговорить о том, что сделает их по-настоящему привлекательными — о картинках. Графические изображения выполняют в WWW самые разнообразные функции: они служат фоном для страниц, кнопками для гиперссылок и, разумеется, могут использоваться как просто картинки — фотографии и т.п.

Как и все остальное, изображения для WWW должны быть подготовлены специальным образом. Чтобы успешно выполнять необходимые операции, следует усвоить несколько основополагающих фактов, приведенных ниже.

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ

При отображении графики на экране мы на самом деле видим набор точек (пикселей), составляющих изображение. Графические изображения в компьютере — это файлы, содержащие информацию о каждой точке (пикселе) изображения. Важной характеристикой изображения является его графическое разрешение (**resolution**). Оно определяет, сколько точек приходится на один дюйм изображения (**dots per inch, dpi**), а следовательно, и размер графического файла. Например, цветная фотография размером 4 на 6 дюймов (около 10х15 см) при разрешении 600 dpi займет  $3 \times (4 \times 600) \times (6 \times 600) = 24,7$  мегабайт (по 3 бита на каждый из основных цветов RGB).

Разумеется, такой размер файла делает невозможным его представление в WWW — пользователь будет ждать очень долго, прежде чем увидит изображение. На самом деле разрешение монитора обычно гораздо меньше и составляет 72 dpi для 15-дюймового монитора при режиме 800х600. Тогда наша фотография будет занимать  $3 \times (4 \times 72) \times (6 \times 72) = 364,5$  килобайт. Дополнительное (и существенное) уменьшение размера файла обеспечивается алгоритмами сжатия, речь о которых ниже.

Графика в WWW представляется, главным образом, при помощи двух графических форматов: **GIF** (**Graphics Interchange Format** — Формат Обмена Графикой) и **JPEG** (**Joint Photographic Experts Group** — Объединенная Группа Экспертов Фотографии).

Формат **GIF** обычно используется для представления изображений с ограниченным количеством цветов. Картинки в этом формате могут содержать до 256 цветов. Полезным свойством формата **GIF** является возможность сделать один из цветов прозрачным. Для уменьшения размера файла формат **GIF** использует алгоритм сжатия **LZW**, не приводящий к потере качества изображения.

Формат **JPEG** обычно используется для представления реалистичных изображений (фотографий), содержащих тысячи или миллионы цветов и оттенков. В отличие от формата **GIF**, в формате **JPEG** вся цветовая информация сохраняется, а размер файла уменьшается за счет выборочного (специальный алгоритм) отбрасывания графических данных. При создании файла **JPEG** можно выбрать уровень сжатия: чем больше сжатие, тем меньше размер файла, но тем хуже и качество. Сжатие **JPEG** приводит к потере данных: сохранив файл в этом формате и открыв его, вы получаете другое изображение. Формат **JPEG** не поддерживает прозрачность.

## СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ

Для создания графических изображений существуют сотни программ — от простых, типа **Microsoft Paint**, до самых сложных, выполняющих специфические задачи наподобие дизайна интерьеров. На наше счастье все они обладают возможностью сохранять результаты творчества хотя бы в одном из общепринятых форматов. В последнее время все больше и больше программ снабжаются возможностью экспорта графики в форматах **GIF** и **JPEG** специально для представления в WWW.

Вообще говоря, все программы, предназначенные для создания графики, можно разделить на 2 класса: векторные и растровые. Векторные программы позволяют рисовать при помощи так называемых графических примитивов — прямых и кривых линий, прямоугольников, овалов и т.п. Классический пример такой программы — **CorelDraw**. Векторная графика незаменима при создании изображений «с нуля» — логотипов, чертежей, схем — она обеспечивает необходимую точность рисования и легкость последующего редактирования. После создания векторного изображения его превращают в растровое для печати или представления в Internet. Программы растровой графики работают с привычными нам графическими изображениями, состоящими из отдельных точек. Классический пример — **Adobe Photoshop**. Хотя растровые программы предоставляют набор средств для рисования, их основная задача — обработка готовых изображений (например, сканированных фотографий).

Примером универсальной программы, обладающей возможностью одновременно работать и с векторными, и с растровыми элементами одного изображения, служит недавняя разработка компании **Macromedia** — **Fireworks 2.0**. Впрочем, практически все растровые программы так или иначе позволяют использовать элементы, присущие чисто векторным средствам. Последней стадией подготовки изображения для использования его в WWW является преобразование в нужный формат с учетом специфики Internet и данной конкретной картинки. Наиболее часто применяется для создания и обработки изображений **Adobe Photoshop** в комбинации с

**Plugin'om Ulead Smartsaver**, осуществляющим оптимизацию файлов. Одна из последних разработок компании **Adobe** — **Adobe ImageReady 2.0** позволяет проводить оптимизацию уже в процессе создания изображения и видеть результаты немедленно. Поскольку эта программа использует идеологию (да и технологию) **Adobe Photoshop** и входит в комплект поставки **Adobe Photoshop 5.5**, в дальнейшем мы будем создавать картинки именно с ее помощью. Если вам приходилось использовать **Adobe Photoshop**, ваша работа в **Adobe ImageReady** будет легкой и приятной.

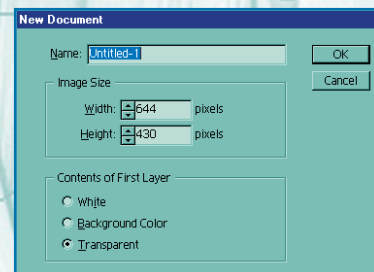
## КАРТИНКИ ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ

Для практического рассмотрения проблемы создания графики представим себе, что нам нужно создать страницу фанатов игры **Honey Lines** (**Nikita**). Эта игра похожа на игру **Color Lines** (**Gamos Ltd.**), только игровое поле и клеточки в ней шестиугольные. Если у вас нет этой игры — возьмите любую другую (подойдет, например, **Microsoft Minesweeper**).

## ЧТО У ВАС ЗА ДИ?

Начнем с создания фона для страницы. Для не-

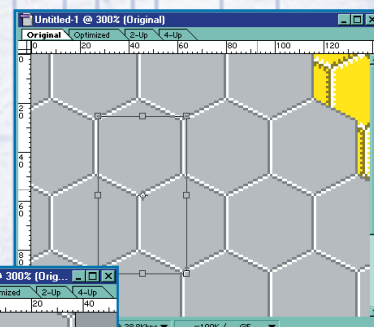
го будем использовать фон игрового поля. Запускаем игру, нажимаем **Alt+PrintScreen** — теперь картинка окна программы у нас в **Clipboard** (в буфере обмена). Запускаем **Adobe ImageReady** и создаем новый файл: **File > New...**



**ImageReady** после нажатия **OK** создает прозрачную картинку такого же размера, как изображение в буфере обмена. Достаем изображение из буфера обмена: **Edit > Paste**.

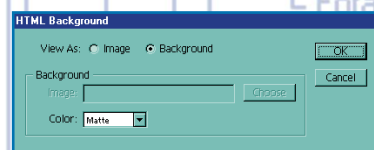
Теперь из средней части серого игрового поля при помощи инструмента (**Crop Tool**, вызывается клавишей **C**) аккуратно вырезаем повторяющийся фрагмент (для увеличения изображения на экране нажимаем **Ctrl++**):

Дважды щелкнув мышью в выделенной области, получаем картинку справа. Теперь займемся



оптимизацией картинки для WWW. Находим на экране палитру **Optimize** и выбираем один из предустановленных способов оптимизации, например, **GIF 128 No Dither** (подробнее см. главу 10 в программе). После этого щелчком по закладке **Optimized** в окне с картинкой и видим, что полученное оптимизированное изображение практически ничем не отличается от оригинала. Существенным отличием будет лишь размер файла: у оригинала он около 12 Кбайт, а у оптимизированного изображения всего лишь 216 байт (сжатие в  $12 \times 1024 / 216 = 57$  раз!!!). Теперь посмотрим, как наш фон будет выглядеть в браузере. Сообщим программе, что наша картинка предназначена именно для фона: **File > HTML Background...**

Выбираем кнопку **Background** (фон) и нажимаем **OK**. После этого выбираем из меню **File >**

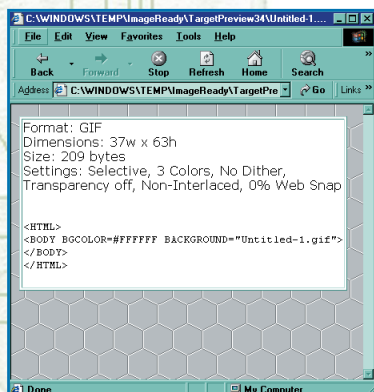


**Preview In > Internet Explorer** или нажимаем **Ctrl+Alt+P** (можно также указать другой браузер). Появляется окно браузера с нашим фоном и технической информацией (которую пока игно-

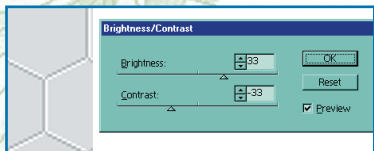


рируем).

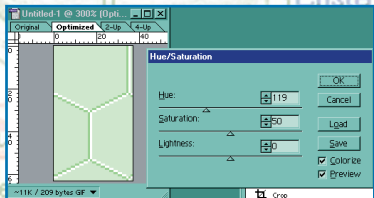
Если вы считаете, что фон слишком яркий и тек-



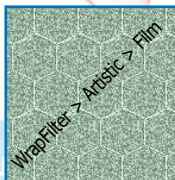
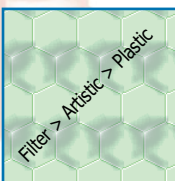
ст будет плохо виден, можно отрегулировать контрастность и яркость изображения. Для этого выбираем из меню **Image > Adjust > Brightness/Contrast**. Увеличивая яркость (Brightness) и уменьшая контрастность (Contrast), получаем более мягкий фон, не так сильно бросающийся в глаза.



А что если вам хочется чего-нибудь более веселого, чем серый фон? И эта проблема решаема. Выбираем из меню **Image > Adjust > Hue/Saturation** (регулировка оттенка/насыщенности) и включаем опцию **Colorize** (раскрашивание). Изменяя **Hue** (оттенок), получаем картинку нужного цвета:



Настоящий простор для творчества предоставляют так называемые фильтры (меню **Filter**). Их можно рассматривать как самостоятельные программы с изменяемыми параметрами, которые берут исходное изображение и выдают его измененным в соответствии с определенным алгоритмом. Концепция фильтров унаследована от **Photoshop** и успешно действует в **ImageReady**. При желании вы можете сами найти и установить фильтры, обеспечивающие самые разнообразные эффекты, изменяющие исходные изображения до неузнаваемости. Мы же проиллюстрируем использование некоторых стандартных фильтров:



### ТЕКСТ И КАРТИНКА?

Заголовок нашей страницы, конечно же, может быть выполнен в виде текста и оформлен стилем, например,



**Heading1** (см. предыдущую публикацию). Но гораздо интереснее сделать заголовок картинкой, применив навороченный шрифт и специальные эффекты. Эта задача легко решается при помощи **ImageReady**.

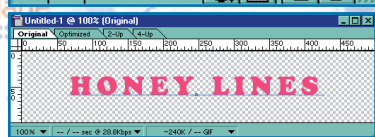
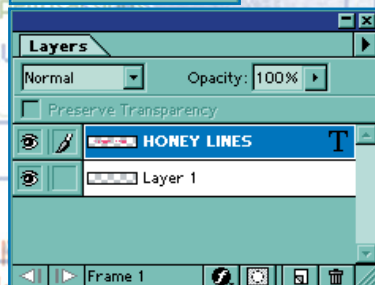
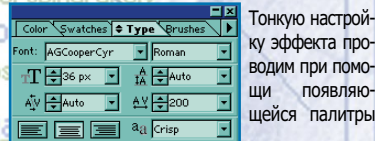
Создаем новый пустой файл размером где-нибудь 500 на 100 пикселей. Включаем **Type Tool** (инструмент для создания текста, клавиша T или кнопка на палитре инструментов с изображением буквы T). Щелкаем мышью в середине картинки и набираем текст «**HONEY LINES**». Заканчиваем набор текста нажатием клавиши **Esc**.

Находим палитру **Type** (текст) и устанавливаем шрифт (например, **AGCooperCyr**), размер шрифта (например, 36) и расстояние между символами (например, 200%).

**Обратите внимание:** мы изменили свойства текста после того, как набрали сам текст — вот они, элементы векторных графических приложений. К тому же, взглянув на палитру **Layers** (слои), мы увидим, что наш текст занимает отдельный слой.

Воспользуемся этим для применения специальных эффектов. Для начала раскрасим текст в какой-нибудь цвет, отличный от черного (например, красный). Дважды щелкнув на черном квадрате в палитре инструментов (он определяет текущий цвет заливки), выбираем из появившегося графического диалога понравившийся цвет и нажимаем **OK**. Текст приобрел выбранный цвет.

Теперь применим к слою изображения, содержащему текст, какой-нибудь из специальных эффектов. Выбираем из меню **Layer > Effects > Inner Shadow** (Слой > Эффекты > Внутренняя Тень). Буквы приобретают выпуклые, рельефные очертания.



### Inner Shadow.

Вдоволь наигравшись с параметрами настройки, отрезаем ненужную часть изображения командой **Image > Trim** (включив обрезку со всех сторон). В результате получаем готовый продукт:



Перед сохранением изображения в формате **GIF** включаем в палитре **Optimize** опцию **Transparency** (прозрачность), чтобы сквозь буквы был виден фон. Сохраняем файл и при помощи **Microsoft FrontPage** komponuem ранее созданный фон и нашу надпись. В окне браузера результат будет выглядеть следующим образом:

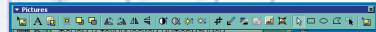


## МОЯ ФОТОГРАФИЯ

Желание автора разместить на странице собственную фотографию вполне естественно. Перед публикацией фотографии необходима минимальная обработка, заключающаяся в установке нужных размеров и графического разрешения. Предположим, у вас есть сканированная с разрешением 300 dpi фотография размером 10x15 см. Открываем файл в **ImageReady** и выбираем в меню **Image > Size**. Устанавливаем требуемый размер изображения, задавая ширину или высоту в пикселах. В нашем случае вместо ширины в 1772 пиксела набираем 200. Высота изображения меняется автоматически для сохранения пропорций. Фотографию сохраняем в формате **JPEG**, поскольку фотографии, как правило, содержат множество цветов и оттенков. Разумеется, фильтры и специальные эффекты применимы к фотографиям точно так же, как и к любым другим изображениям. При помощи **Type Tool** фотографии можно снабдить надписями, выполненными на самих фотографиях. Если вы планируете демонстрировать много фотографий, целесообразно представить их в уменьшенном виде (**Thumbnails**), снабдив соответствующими гиперссылками на изображения нормального размера. Тогда пользователь сам может выбрать интересные его фотографии и просмотреть только их, не загружая все фотографии целиком.

## СРЕДСТВА MICROSOFT FRONTPAGE

**Microsoft FrontPage** имеет встроенные средства для работы с изображениями. Они не очень мощны по сравнению со средствами **Adobe ImageReady**, но позволяют оперативно внести нужные небольшие изменения. При работе с изображениями в **Microsoft FrontPage** появляется специальная панель инструментов:



Назначение большинства инструментов очевидно из пиктограмм. Остальные средства мы рассмотрим позже. Не следует чересчур интенсивно пользоваться этими инструментами, так как они для этого не предназначены. Их основная задача — внесение срочных поправок и дополнений. Всегда следует стараться готовить изображение в специальной программе вроде **Adobe ImageReady**, и только потом помещать его на страницу. Впрочем, в **Microsoft FrontPage** средства редактирования графики работают весьма надежно, и бояться пользоваться ими не следует.

Разумеется, мы не рассмотрели всех применений графических изображений в **www**. Сегодня мы лишь уяснили основные понятия и принципы работы с графикой. Тем, кто хочет всерьез заниматься **www-дизайном**, придется пользоваться графическими программами. Поэтому можно порекомендовать приобретение специальной литературы, где в деталях рассматривается работа в таких программах. При этом неважно, какой программой вы пользуетесь,

главное — грамотность пользователя. В следующий раз мы продолжим знакомство с графикой и ее применением, узнаем о новых и неожиданных функциях графических изображений, рассмотрим отношения картинок и текста на страницах и, если успеем, поговорим об анимированных изображениях.



**ПРЕДСТАВЛЯЕТ**

**с 10 Н О Я Б Р Я**

ФИЛЬМ СТИВЕНА КОММЕРСА

# МУМИЯ

ЛУЧШИЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ФИЛЬМ СО ВРЕМЕН ИНДИАНЫ ДЖОНСА!

## ВНИМАНИЕ!

“Мумия” записана на специальной кассете

1. С прорезями (глаза и рот Мумии)
2. Белая плашка на фирменной кассете с надписью CIC посередине.

**ТОЛЬКО НА ТАКОЙ КАССЕТЕ ВЫ  
УВИДИТЕ НАСТОЯЩУЮ “МУМИЮ”!**



**МИРОВЫЕ СБОРЫ: \$376 МЛН.**

Бюджет: \$80 млн.



# CRIMSON SKIES



Амитрий Эстрин

**Н**а самом деле Crimson Skies — это такая популярная на Западе карточная игра от небезызвестной читателям FASA Interactive. В этой игре есть свой сюжет, свои герои и свое время. В общем-то, конечно, было бы вполне естественно, если бы кто-то взял и разработал версию Crimson Skies для PC. Сделал же Microprose в свое время Magic the Gathering. Однако то, что Microsoft собирается издавать Crimson Skies на PC, прозвучало сенсацией. Во-первых, удивляет сам факт. А во-вторых, Zipper Interactive вовсе не собирается копировать творение FASA Interactive. Разработчики просто позаимствуют кусочек вселенной оригинальных Crimson Skies. А это, надо сказать, весьма необычное решение.

Вообще для того чтобы понять, что же такое разрабатывает Zipper Interactive, надо, как минимум, знать, что такое вселенная **Crimson Skies**. Действие игры имеет место в 1937 году, в США. Историческая линия, разумеется, альтернативна и не имеет почти ничего общего с действительностью. Выясняется, что после 70 лет кровавой гражданской войны населением раздробленной на крохотные регионы Америки овладела Великая Депрессия. Наземные средства передвижения утратили свое значение, так как импровизированные мини-государства старались по возможности надежнее охранять свои границы. Таким образом, коммерции и торговле пришлось подняться с земли в небо. Со временем развилась целая воздухоплавательная культура. Гигантские дирижабли, самые невероятные модели самолетов, бородатые пилоты в кожаных куртках, постоянно развивающаяся торговля — все это могло бы дать Америке второе рождение, которое так и не произошло. Вместе с дирижаблями, перевозящими ценные товары, в небо поднялись воздушные пираты, размах деятельности которых заставил некоторые мини-государства принять соответствующие меры. Особо преуспели в антипиратской борьбе Рыцари Голливуда и Бродвейские Бомбардировщики, которые, впрочем, не менее охотно сражались и друг с другом. Такова действительность **Crimson Skies**, которую Zipper Interactive взяла за основу своего проекта.

Но, повторюсь, в карты нам поиграть так и не придется. **Crimson Skies** — это... action. Сравнительно аркадная ле-

талка, в которой нам предстоит летать, стрелять и следить за стремительно развивающимся сюжетом. **Crimson Skies** далек от симуляторов, он не реалистичен, но чудовищно приколен. И это, на мой взгляд, очень правильное решение. Между тем, в игре наряду с фантастическими бипланами и дирижаблями будут встречаться и реально существовавшие модели самолетов. Впрочем, всех их будет объединять общий технологический уровень: никаких реактивных двигателей, только пропеллеры. Если вам покажется недостаточным количество представленных самолетов, то вы вполне сконструировать свою собственную модель, выбрав двигатель, броню, пулеметы и типы ракет.

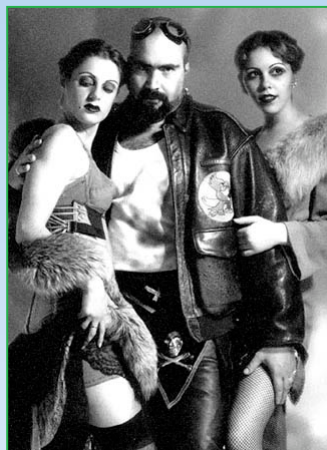
Огромное, если не решающее, значение в **Crimson Skies** будет иметь сюжет. Разработчики заявляют, что их цель — разработка игры, в которой все действие строилось вокруг ярких и необычных персонажей. Да, кстати, в мире **Crimson Skies** пилоты почитаются на уровне кинозвезд, что, впрочем, учитывая своеобразность политической ситуации, совсем не удивительно. Игроку же достанется роль воздушного пирата со всеми вытекающими отсюда последствиями. Ведь очевидно, что экстравагантный образ должен требовать столь же экстравагантных действий. В одной из миссий, к примеру, нам потребуются совершить налет на дирижабль с целью похищения всемирно известной красотки-кинозвезды. И все — только для того, чтобы с ней пообедать.

**Платформа:** PC  
**Жанр:** action  
**Разработчик:** Zipper Interactive  
**Издатель:** Microsoft  
**Онлайн:** [www.crimsonskies.com](http://www.crimsonskies.com)  
**Дата выхода:** лето 2000 года

Обещается нам также великолепнейшая графика, которая целиком будет отвечать аркадной сущности **Crimson Skies**. Из движка Mechwarrior III авторы позаимствовали основные принципы генерирования текстур и геометрию поверхности, все остальное будет исключительно свое. Помимо всего прочего нам сообщают, что, наверное, впервые в подобной игре у разработчиков появилась возможность создать настоящий лес, который будет состоять из тысяч трехмерных деревьев. Похоже, пятнисто-зеленые текстуры потихоньку выходят из моды, что, на самом деле, замечательно. Впрочем, лес — это не исключение, в городах, к примеру, мы также увидим настоящие полигональные здания.

Будем надеяться, что нас ожидает отличная, редкая и неожиданная игра, которая, по идее, убьет сразу двух зайцев. Во-первых, привлечет к себе «карточных» фанатов **Crimson Skies**. А во-вторых, увеличит их число поклонниками качественных action-игр.

**CR**PREVIEW





Платформа: PC, PS

Жанр: action

Издатель: Eidos

Разработчик: Mucky Foot

Интернет: <http://www.eidosinteractive.com/>

Дата выхода: осень 1999 года

# URBANCHAOS

С

Амитрий Эстрин

транную игру разрабатывают товарищи из Mucky Foot, если учесть, что в свое время они сбежали из небезызвестного Bullfrog... От них ожидали какой-нибудь экстраординарный, сверхнеобычный проект, а они предпочли заняться созданием 3D-action'a с видом от третьего лица. Жанровые черты носят столь отчетливый характер, что многие издания не стесняются сравнивать Urban Chaos с Tomb Raider. От такого соблазна действительно сложно удержаться, если не знать, что игра представляет собой на самом деле. А между тем Urban Chaos далек от Tomb Raider настолько, что порой становится достаточно странно, каким это образом их объединяет один жанр. Кстати говоря, близится релиз Urban Chaos, и мы решили, что было бы неплохо напомнить читателям о том, что же такое собирается вынести на суд общественности Mucky Foot.

Как вы понимаете, сюжет в подобных играх имеет далеко не решающее значение, поэтому не будем надолго на нем останавливаться. Близится 2000 год (судя по всему, действие Urban Chaos проходит в настоящее время), и люди начинают сходить с ума. Здесь мы наблюдаем некоторое расхождение с реальностью, но это, впрочем, и неважно. Причина до крайности банальна: граждане уверовали в скорое наступление Апокалипсиса и начали изо всех сил беситься. Разумеется, суровый закон рассматривает социальное бешенство как преступление и предусматривает его пресечение. Но, поскольку явление носит исключительно глобальный характер, все оказывается далеко не так просто.

В Urban Chaos нам предстоит играть роль полицейского, который будет успокаивать свихнувшихся товарищей спецсредствами. А именно — большой пушкой и ногами. Разработчики предлагают нам на выбор двух персонажей, серьезно друг от друга отличающихся. Вы можете играть за симпатичную девочку Дарси, только что окончившую полицейскую академию, или за матерого копа по имени Ропер, который, естественно, собаку съел в борьбе против преступников. Между тем, отличаются эти персонажи не только внешностью и несколькими характеристиками, но и стилем игры. Ропер, к примеру, действует открыто, шумно и не особенно остроумно. Дарси же, наоборот, не особенно любит попадаться на глаза преступникам, прячется от любого подозрительного ти-

па и старается выполнять свою основную миссию по возможности аккуратнее. То есть вместо того чтобы стрелять по преступнику из базуки, выпускница полицейской академии осторожно и ласково ломает ему шею. Разумеется, тут есть свои исключения, но на то они и исключения.

Основная feature Urban Chaos — живой город, в котором проходит основная часть действия. Что значит живой? Это значит то, что город будет большим и состоять из нескольких сотен зданий. Это значит, что по улицам будут ездить машины, а по тротуарам слоняться пешеходы. Это значит, что буквально каждый в городе будет занят своим делом. Да, наверное, Urban Chaos стоит воспринимать как очередную попытку создать реалистичную модель жизни с помощью продвинутого искусственного интеллекта и невероятной интерактивности.

Кстати об интерактивности. Около полугода назад разработчики утверждали, что в городе Urban Chaos можно будет сделать все что угодно. Сейчас, понятное дело, они несколько умерили уровень своих утверждений, но все также продолжают уверять нас в революционности своих нововведений. Наши собственные корреспонденты некоторые из этих уверений подтверждают. Да, действительно практически каждый объект можно так или иначе использовать. Можно, к примеру, подойти к ларьку с прохладительными напитками и ударить по бутылке ногой. Можно взять эту бутылку и зашвырнуть кому-нибудь



в голову. И так далее. Согласен, звучит несколько глупо, но пример с бутылкой по крайней мере взят не из воздуха. С каждым пешеходом можно поговорить (хотя не стоит исключать такой возможности, что многие просто-напросто откажутся говорить с вами, а другие будут повторять друг за другом какой-нибудь бред). Можно забраться по лестнице на крышу дома, можно зайти в полицейский участок или на дискотеку, и даже забор в Urban Chaos не является непреодолимым препятствием, как в других играх. Да, не забывайте о том, что в каждой машине можно будет прокатиться, сшибая по пути дорожные знаки, чайников и пешеходов а la Carmageddon... Надеюсь, теперь разница между Urban Chaos и Tomb Raider стала понятна.

С точки зрения графики лично мне ничего такого поражающего воображение усмотреть так и не удалось. Обычные полигональные объекты, обычные полигональные фигурки плюс сравнительно маленький радиус видимости. Возможно, в действии все окажется несколько веселее, чем на картинках, кроме того не стоит забывать и о необычайном разнообразии городских пейзажей, что само по себе не мало.

В общем, все, что можно сказать о Urban Chaos, мы уже сказали, осталось лишь дожидаться финального релиза и узнать, насколько первое творение Mucky Foot окажется соответствующим нашим ожиданиям.

CIPREVIEW





Платформа: PC  
Жанр: 3D-action  
Разработчик: Volition Inc.  
Издатель: Interplay Productions  
Интернет: <http://www.volition-inc.com>  
Дата выхода: зима-весна 2000



# DESCENT 4

Вячеслав Назаров

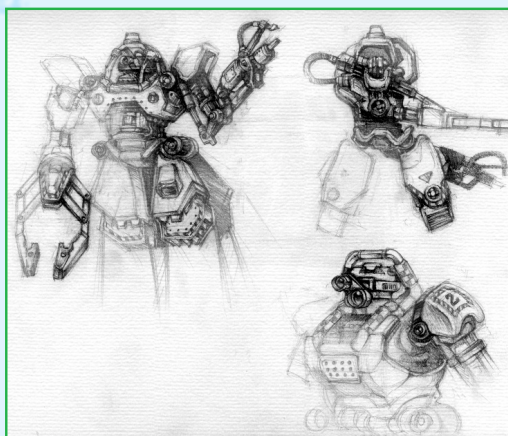
**Н**е успели утихнуть споры, водоросли и даже некоторые бактерии вокруг вышедшей в нынешнем году очередной серии технократического боевика Descent 3, как издатели уже нашли организацию, которой поручено в кратчайшие сроки создать Descent 4. По неизвестным причинам это задание не доверили Outrage Entertainment, занимавшейся разработкой последнего представителя семейства. Место «безобразных развлекателей» предложили занять Volition Inc., также имеющей некоторое отношение к играм, в названии которых встречается величественное слово Descent.

Чтобы немного разобраться в том, как и кем создавались легендарные виртуальные миры, совершим небольшой экскурс в историю. Всего четыре года назад свет увидело бесмертное, как Горец, творение компании Parallax Software, получившее название Descent. За издание игры, впервые привнесшей в мир компьютерных развлечений свободу перемещений во всех плоскостях, взялась именитая Interplay Productions, по сей день продолжающая дело первого по-настоящему трехмерного action'a. Спустя всего год эти же организации выпустили Descent №2. Он не являлся чем-то принципиально новым, но, тем не менее, сумел завоевать любовь масс благодаря сантаклаустрофобной атмосфере, создаваемой запутанными системами лабиринтов, напичканными стальными чудовищами. В прошлом году к славному делу Descent'о-строительства подключился и Volition Inc., создав Descent: FreeSpace. Впрочем, за исключением названия, данный космический симулятор не имел ничего общего с играми сериала, эволюционным развитием которого стал, как догадается

любой гений математики, Descent 3. Над данным проектом трудилась уже Outrage Entertainment под патронажем все той же неутомимой Interplay Productions.

Но еще до того как игра появилась на прилавках западных магазинов и лотках российских пиратов, начались работы над ее продолжением. Ответственная за вынашивание и рождение очередного хита Volition Inc. весной сего года кинула клич в некоей сети Интернет с целью найти дизайнеров для нового шедевра с названием **Descent 4**. И в настоящий момент мы уже можем полюбоваться некоторыми результатами их трудов. В творческих муках на свет появилась небольшая кучка эскизов, изображающих центрального персонажа, которого на данном этапе разработки было решено назвать в честь моей любимой письменной принадлежности - Паркером. До сих пор коллектив творцов не пришел к единодушному мнению, как именно должен выглядеть супер-герой супер-игры. Однако в отношении представленных картинок волевым дизайнерам удалось достигнуть некоторого согласия, за что стоит благодарить изобретателей темного пива и владельца ближайшего к офису Volition Inc. бара.

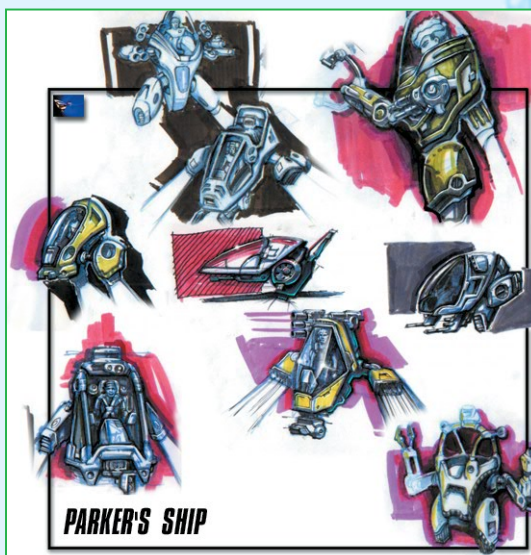
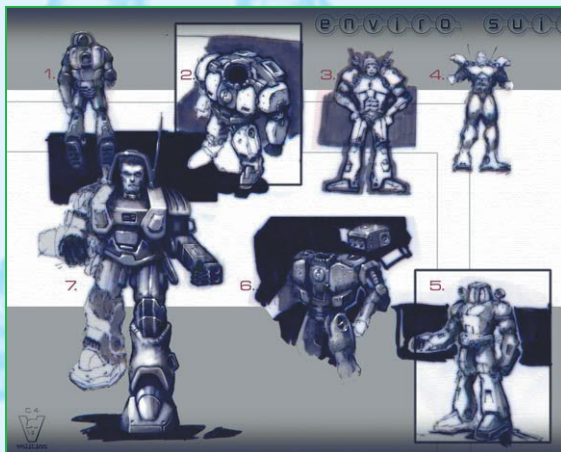
Несмотря на категорическое нежелание разработчиков раскрывать любую информацию по проекту **Descent 4**, во время дружеской беседы в одном из западных Интернет-кабков нашим агентам все же удалось разговорить отца-основателя Volition Inc. Майку Куласа. Рискую окончательно подорвать свое хрупкое здоровье, они смогли вытянуть из него некоторые сведения еще до того, как легенда компьютерного бизнеса рухнула под барную стойку, не выдержав воздействия на свой организм n-ого количества традиционного напитка создателей игр. Как оказалось, в настоящее время **Descent 4** существует лишь в черепных коробках разработчиков,



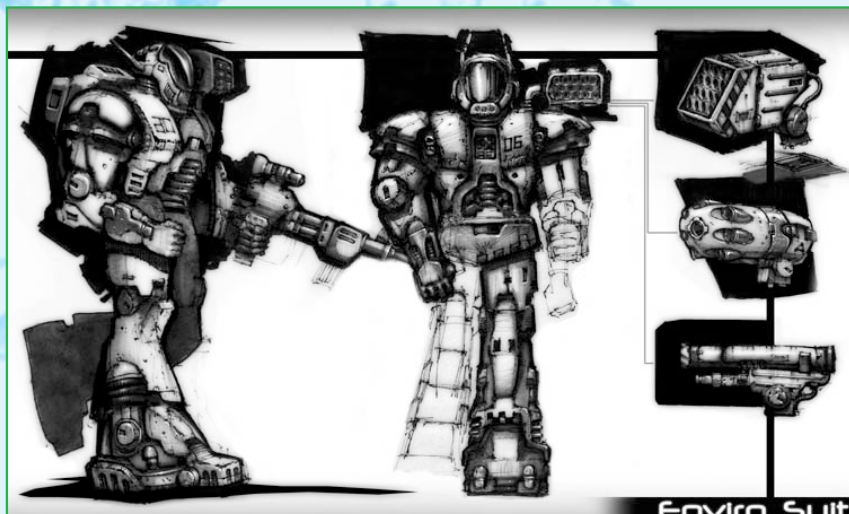
изредка выплескиваясь наружу в виде эскизов будущих героев и их противников. Однако господин Кулас клятвенно пообещал, что в грядущем шедевре будет окончательно возрождена великолепная атмосфера первой части: «Вы будете чувствовать дыхание Descent, путешествуя по созданному нами миру и пытаясь остаться в живых хотя бы еще несколько минут». Также руководитель Volition Inc. намекнул, что в режим одиночной игры будет добавлен ряд моментов, которые «по своей динамичности позволят ему встать в один ряд с мультиплеером». Правда, конкретизировать это заявление Майк отказался.

До выхода в свет **Descent 4** остается еще очень много времени, и трудно сказать, окажется ли игра шедевром или рядовым хитом. Но хотя бы то, что тема одного из лучших 3D-action'ов всех времен и народов продолжает развиваться благодаря стараниям талантливой команды разработчиков, позволяет надеяться на лучшее. По крайней мере, мы обещаем внимательно следить за развитием проекта, а пока предлагаем взглянуть на то, что не постыдились предъявить на суд общественности художники Volition Inc..

CN **PREVIEW**



PARKER'S SHIP



Enviro Suit



# ОРДА: СЕВЕРНЫЙ ВЕТЕР

# Н

Дмитрий Эстрин

Недавно мне захотелось поиграть в Warcraft II. И нечего тут злорадно хихикать — могут у меня быть свои маленькие слабости? В конце концов, великая игра, помнится, потратил на нее невероятное по сегодняшним меркам количество времени, и, может, захотелось мне вспомнить все ее бесконечные достоинства и новации. Запустил. Поиграл. И понял, что время Warcraft II безвозвратно ушло в прошлое. Баланс примитивный, хозяйствование затянуто, тактическая часть практически отсутствует, искусственный интеллект не просто тупой, а уникальный в этом отношении. Играть-то, на самом деле, не во что. А ведь достаточно самых поверхностных изменений, достаточно всего-навсего настроить игру под требования настоящего дня, чтобы получить стопроцентный хит. Кто откажется поиграть в современный Warcraft II?

Анонс игры «Орда: Северный Ветер» прозвучал для меня настоящим откровением. Как точно, правильно и остроумно решила Бука, что не новейших технологий и не сверхоригинальных концепций хочет массовый игрок. Ему нужно что-то родное, знакомое, но в то же время слегка обновленное. Ему нужна «Орда».

«Русский Warcraft и не только». Разработчики даже не догадываются, насколько эти слова верно отражают суть дела. «Орда» — это действительно что-то чуть больше, чем просто русский Warcraft. Хочу обратить внимание читателя на то, что разработчики не допустили банального клонирования. Известная стратегическая идея Warcraft II аккуратно эволюционировала и превратилось в нечто весьма оригинальное, хоть и узнаваемое с первого взгляда. Дорогой читатель, надеюсь, столь длинное вступление не вызвало твоего раздражения, но, поверь мне, оно было необходимо. Ибо графика игры может оттолкнуть некоторых гурманов, избалованных модными

световыми эффектами, обилием полигонов на квадратный сантиметр экрана и прочими технологическими наворотами. Господа, отнеситесь к графической оболочке «Орды» цивилизованно. Поверьте мне, новоявленная игра от Буки способна легко выдержать сравнение с Age of Empires II по части логичности и проработанности игрового процесса. А графика, внешняя мишура должны быть просто функциональными, зачем отвлекать игрока от основного действия чрезмерными красотоми?

Итак, фактически каждый игровой аспект Warcraft II приобрел второе дыхание. Возьмем, к примеру, хозяйствование. Основная единица — деревенский мужик. Он, значит, и дерево рубит, и руду в шахтах добывает, и золото, и еще налог платит. Постройте десяток избушек и без золота вряд ли останетесь, правда, не стоит забывать, что отныне войскам придется выплачивать жалование, иначе воины взбунтуются и вообще дезертируют.

Полностью изменился принцип исследования территории. Совершенно особое значение приобрели леса. Теперь стоит какому-нибудь мужику зайти в чащу леса, как его заламают озверевшие медведи и сожрут голодные волки. Воины еще худо-бедно отражают атаки хищников, а вот мужичкам совсем плохо. Лес — вообще гениальное изобретение. В лесу можно спрятаться, его можно поджечь, не говоря уже о том, что его можно очень даже легко вырубить.

Сражения, в принципе, мало чем отличаются от сражений в Warcraft II, если не считать того, что в них появилась некоторая серьезность, и нам приходится уделять внимание некоторым немаловажным тактическим приемам.

**Платформа:** PS  
**Жанр:** стратегия в реальном времени  
**Издатель:** Бука  
**Разработчик:** 7 Bit Labs  
**Требования к компьютеру:** Pentium 100, 32 MB RAM, MS DOS 3.0/Win 95/98  
**Дата выхода:** 3 ноября



Игра рассматривалась на основе финальной версии, которая произвела на всю редакцию самое благоприятное впечатление. По крайней мере, многие из нас за считанные часы стали настоящими фанатами «Орды». Некоторым читателям это может показаться странным, но... просто попробуйте поиграть, и вы нас поймете.

СИ PREVIEW





# STORMBRINGER: ELRIC OF MELNIBONE

Александр Щербаков

**В**сего несколько дней назад мир узнал об этом игровом проекте. Честно хранившие тайну до самого конца разработчики из московской студии Snowball Interactive анонсировали таки грандиозный ролевой проект по мотивам популярной вселенной, созданной писателем Майклом Муркоком. Игра, выход которой пока планируется на второй квартал 2001 года, будет создана на базе усовершенствованного движка известного, кажется, уже всем «Всеслава Чародея», недавно получившего и англоязычное прозвище Warlord Vseslav. Поскольку события, сопоставимые с этим по масштабу, на российском игровом рынке происходят не часто, мы решили обратиться к главе Snowball Сергею Климову за разъяснением ситуации...

— Для начала хотелось бы спросить, почему из всего культового цикла Майкла Муркока «The Eternal Champion» выбор пал именно на Элрика?

— Прежде всего просто потому, что из всего цикла Элрик из Мельнибонэй (обратите внимание, название империи надо произносить именно так!) и Ульрих фон Бек нам нравятся больше всего! Оба персонажа прекрасно проработаны, миры обоих имеют свою неповторимую притягательность.

— Насколько тесно ваше сотрудничество с самим Майклом Муркоком?

— На уровне постоянного обмена информацией: как вы понимаете, реконструкция даже одного Имприра требует очень много дополнительной информации помимо той, которая попала на страницы книг об Элрике.

— Будет ли сюжет игры более-менее четко следовать сюжету первой книги Саги об Элрике Мельнибонейском или же это «проект по мотивам» в полном смысле этого слова?

— Пожалуй, «мельнибонейском»! Муркок весьма требователен к вопросам происхождения:). Да, проект полностью следует сюжетной линии первой истории из саги об Элрике — и при этом включает в себя массу дополнительных сцен и персонажей, которые не попали в книгу. Например, наличие хотя бы одной полноценной портротовой таверны в Мении на Острове Пурпурных Городов означает, что вы сможете поговорить и познакомиться с доброй дюжиной жителей этого дружелюбного государства, которых вы точно не найдете на страницах «официального издания».

— Не станет ли проект, проходящий пока под названием Stormbringer: Elric of Melnibone, лишь модифицированным вариантом «Всеслава» с другим сюжетом, ведь создается впечатление, что сходство в концепциях этих двух игр, соединяющих воедино и RPG, и стратегию, и adventure, и Бог еще знает что, действительно достаточно велико?

— Нет, не станет — если вы имеете представление о том, что такое «Всеслав» и что такое «Буреносец», то никаких дальнейших аргументов вам и не потребуется:). Так, например, весьма много общих моментов и у Baldur's Gate, и у Planescape Torment — но при этом это ведь совершенно разные игры!

Да, оба наших проекта в разных пропорциях смешивают основные игровые жанры, основаны на одной и той же ролевой системе — Chronicles RPG — и используют разные поколения одного и того же движка. Однако на этом сходство между играми и заканчивается — ну разве что еще обе будут работой превосходного качества! :

— Как, если не секрет, будет реализована система заклинаний, в книге в основном строившаяся на вызове из других миров элементарей и прочих магических существ?

— Позвольте напомнить, что магическая система Мельнибонэй строится не только на вызове элементарей и богов — прежде всего она строится на древних договорах империи и использовании Высокого Языка Мельнибонэй, с помощью которого вы и волны вызывать и общаться с существами из других проекций мира. В этом смысле способность вызывать подобных союзников и правда является магической, однако общаться с ними вы будете точно так же, как и со всеми другими персонажами. С точки зрения «практической магии» более важным элементом является, пожалуй, знание самого Элрика из области использования трав и приготовления снадобий, а также свойства его черного клинка...

— Какое место в игре отведено силам Хаоса и Порядка и бесконечной борьбе между ними?

— Борьба за Вселенское Равновесие вообще является центральным моментом всего цикла про Вечного Героя, так что игра не будет исключением — мы не делаем некий проект «по мотивам», мы заняты именно тем, что полностью воссоздаем мир Мельнибонэй во всех его аспектах, включая обе движущие силы и их активное противостояние.

— Известно, что меч Элрика, Stormbringer, в общем-то больше, чем просто магический кусок металла. Каким образом вы со-

**Платформа:** PC  
**Жанр:** Adventure/RPG  
**Разработчик:** Snowball Interactive/Michael Moorcock/Octagon Entertainment  
**Издатель:** Не объявлен  
**Дата выхода:** II квартал 2001

бираетесь показать связь между Воителем и Мечом, переход жизненных сил от поверженного противника к обладателю Буреносца, борьбу императора-альбиноса с его клинком, подчас управляющим действиями Элрика?

— Если вас интересуют практические моменты визуального отображения, то я бы, пожалуй, подождет с комментариями по крайней мере до альфа-версии. Связь «Буреносца» с Элриком и их противоречивый союз, а также та роль, которую клинок играет в развитии событий и поддержке жизненных сил императора-альбиноса, безусловно являются одним из основных моментов, на котором построена игра и персонаж Элрика. При этом обратите внимание на то, что клинок в игре будет действительно живым, со своей собственной мотивацией, и вам придется думать о последствиях каждый раз, когда вы рискуете его обнажить...

— Сроки выхода игры весьма и весьма далеки — конец 2001 года, чем это вызвано?

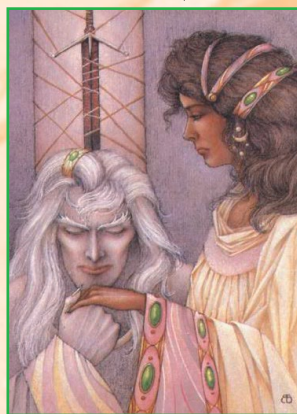
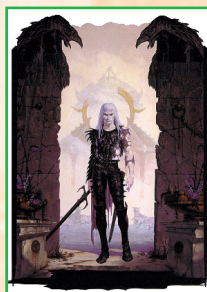
— Я не думаю, что двухгодичный цикл разработки — слишком много для такой сложной и многогранной ролевой игры. Например, над «Всеславом» мы работаем уже больше двух лет, и многие его части не были бы реализованы, если бы у нас не было времени попробовать разнообразные комбинации жанров и выстроить необходимый баланс ролевой и стратегической частей.

«Буреносца» мы будем делать ровно столько, сколько у нас уйдет времени на построение детальной и сбалансированной игры про Элрика, вне зависимости от бюджета или давления со стороны издателей. У нас есть прекрасная команда (которую мы, кстати, в настоящий момент плавно расширяем), у нас есть все необходимые ресурсы

и полная поддержка господина Муркока в реализации нашей совместной идеи по этой игре, так что разработка займет ровно столько времени, сколько будет для этого нужно. Другого способа сделать игру такого уровня мы и не знаем.

— Спасибо за интервью, надеюсь, ваше сотрудничество с Майклом Муркоком и Octagon Entertainment окажется плодотворным, и в конце концов мы получим продукт, который станет достойным воплощением книги английского писателя в мире интерактивных развлечений.

СИ PREVIEW







# PARASITE EVE II

**Р**arasite Eve — нашумевший, безумно красивый интерактивный мультфильм компании Square, который, несмотря на нелестные отзывы, смог добиться внушительного успеха и признания. Впрочем, это не должно никого удивлять — разработчики этой японской компании могут какую угодно конфетку завернуть в такую обертку, что даже больного сахарным диабетом за уши не оттащишь.

Дмитрий Полюхов

Стоит ли тогда удивляться, что нас ждет очередное продолжение этого нашумевшего новогоднего ужасика.

Итак, в преддверии третьего тысячелетия Square выпускает свой ответ Resident Evil 2 — **Parasite Eve II**. В первой части главная героиня Айа Бреа разбиралась со зловными митохондриями в Нью-Йорке, которых она с честью и помощью игрока смогла победить. В течение трех последующих лет по всей территории США наблю-

дался ряд связанных с митохондриями несчастных случаев. Однако вскоре все успокоилось, и бедные американцы смогли вздохнуть свободно. Пока 9 сентября 2000 года не произошло следующее: митохондриальные мутанты появились в Башне Акрополис, которая находилась в самом центре Лос-Анджелеса. Спецназ, посланный на выяснение обстановки, пропал бесследно, а вертолет, производящий высадку десанта на крышу башни, попросту взорвался. ФБР вызвало на место трагедии новосформированное подразделение МИСТ, основная задача которого — борьба с митохондрическими проявлениями.

Наша героиня возвращается в составе этого самого отряда, а сражаться ей предстоит с Новыми Митохондрическими Существами (НМС), которые могут принимать чело-

веческую форму. Также Айе будет помогать пока засекреченный персонаж, которым, однако, нельзя будет управлять в боях.

Графика не сильно изменилась по сравнению с предыдущей частью игры — такие же заранее отрендеренные задники и трехмерные полигональные персонажи. Все это вы неоднократно могли наблюдать в любых других играх Square. Стоит отметить лишь новый прием, который активно использовался в FFVIII — герой действует на фоне идущего на заднем плане фильма. Выглядит очень здорово.

Нововведений в игровом процессе немного, стоит упомянуть следующие. Теперь вы сможете видеть врагов до



**Платформа:** PS  
**Издатель:** Square  
**Разработчик:** Square  
**Дата выхода:** 16 декабря 1999

того, как они на вас нападут. Если монстр не заметил героиню, она либо наносит упреждающий удар, либо просто прокрадывается мимо. Также Айа имеет в своем снаряжении специальный НМС-радар, позволяющий находить секретных врагов. Само же сражение выглядит следующим образом: повстречавшись с монстром, включается режим боя, где в рамках экрана Айа может свободно перемещаться, использовать оружие и магию, однако при этом нужно учитывать радиус действия средств нападения и защиты. Оружие можно будет совмещать, получая более разрушительные образцы. В отличие от первой части, героиня сможет прикупить полюболюбившиеся стволы, используя для этого специальные очки, набираемые во время боев. Магия же не является очень оригинальной — целительные и атакующие заклинания. Каждое использование магии потребляет отведенные для этих целей очки, т.е. все так же, как и в любой другой РПГ. Естественно, любая атака требует определенного времени зарядки, что опять же не является чем-то оригинальным.

Занимающая два компакт-диска **Parasite Eve II** появится в Японии 16 декабря, англоязычную версию стоит ждать где-то в 2000 году.

CM PREVIEW

# STREET FIGHTER III W-IMPACT

**С**treet Fighter II был, есть и будет самым лучшим файтингом за всю историю известной компании Capcom. Многие разработчики пытались повторить успех этой, как кажется на первый взгляд, простой виртуальной драки, однако никому еще не удалось создать такой же коктейль из отличного игрового процесса, интуитивного управления и запоминающихся персонажей.

Дмитрий Полюхов

Так как практически никто, кроме SNK, и близко не смог подойти, любители файтингов устремили взгляды в сторону Capcom, но последние продолжали пичкать фанатов различными вариациями той же самой игры. Пока однажды не грянул гром среди ясного неба — Street Fighter III в разработке!



Тем не менее результат не оправдал надежд, т.к. игра получилась посредственной, несмотря на то, что конкуренты все равно ничего достойного

не смогли противопоставить. Разочарование, особенно учитывая, что версия для игровых автоматов появилась в одно время с Tekken 2 и Virtual Fighter 2, трехмерными королями файтинга.

Capcom тем временем занялся созданием побочной серии — Street Fighter Alpha, которая и стала фактически флагом двухмерных файтингов на приставках. Последняя вариация — SF Alpha 3 — получилась очень и очень достойной, вы могли читать на страницах нашего

журнала о версии для PlayStation, а недавно игра появилась и на Dreamcast. Параллельно с работой над этим проектом Capcom готовит к выпуску Street Fighter III — W Impact, первую версию этой игры для приставок, который включает в себя целых две версии файтинга — SF III и SF III 2nd Impact.

Версия для Dreamcast является темной лошадкой, ибо информации очень и очень мало, но все-таки мы смогли раздобыть несколько скриншотов, которые перед вами.

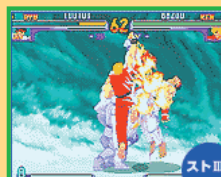
Проводя аналогии с уже вышедшей SF Alpha 3 и сравнивая последнюю с версией для приставки от Sony, можно сделать ряд предположений. Графика. Огромная мощность процессора Dreamcast позволяет разработчикам выводить большее количество кадров в секунду, большую детализацию картинки и отличную цветовую палитру. Про музыку можно не говорить, все довольно стандартно, а значит — хорошо. Теперь об управлении. Здесь стандартный контроллер приставки от SEGA плохо подходит для двухмерных файтингов —

**Платформа:** DC  
**Издатель:** Capcom  
**Разработчик:** Capcom  
**Дата выхода:** зима 1999

неудачная конструкция кнопок L и R, находящихся на задней части контроллера. Это с лихвой компенсируется главным достоинством версии для Dreamcast — быстрая загрузка информации, напомним, главный бич версии для PlayStation — время ожидания начала матча из-за долгой загрузки.

Хочется надеяться, что Capcom удастся достойно конвертировать Street Fighter III на Dreamcast, предоставив, таким образом, возможность игрокам всего мира наслаждаться этим отличным файтингом у себя дома. Ждите зимой 1999.

CM PREVIEW







# KOUDELKA

С

мотрите, смотрите внимательнее, ибо перед вами — темная лошадка рынка ролевых игр, потенциальный киллер Final Fantasy VIII и грядущих Alone In the Dark 4 и Resident Evil 3.

Дмитрий Полюхов

Да, в темных и сырых подвалах мало известных российским игрокам команды разработчиков Sacnoth готовится к убийству новая ролевая игра — **Koudelka**. Издателем выступит японская компания SNK, прославившаяся многочисленными файтингами и приставкой Neo-Geo. Стоит, однако, заметить, что хотя некоторый опыт создания РПГ у этой компании есть (Samurai Showdown RPG), нельзя сказать, что результат был очень успешным.

**Koudelka** — невнятное название, безусловно, будет изменено, если, конечно, когда-нибудь кто-нибудь соберется перевести игру на более понятный английский язык. А пока — **Koudelka Iassant** — имя главной героини. Кроме нее в игре будут еще два главных действующих персонажа: преподобный отец James O' Flaherty и крепенький блондинчик Edward Blunkett.

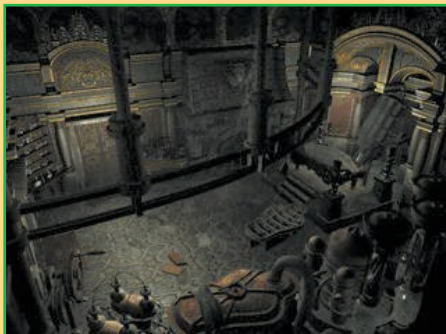
Место действия — Nemeton Convent, что, судя по всему, находится где-то в туманном Альбионе; где на холмах Aberystwyth (графство Уэльс) находятся таинственные заброшенные развалины. По преданиям в девятнадцатом веке здесь располагалось некое религиозное сообщество. Говорят, что данные странные священнослужители были сказочно богаты, а также что они ставили

черные алхимические эксперименты, в результате которых были созданы бесчисленные орды отвратных монстров. После исчезновения зелотов чудовища населили быстро ветшающий замок и стали охранять темные секреты и несметные сокровища своих бывших хозяев.

Наши герои намерены разобраться с тайнами религиозной секты, а также раздобыть золото и раскрыть секрет мрачных развалин. Итак, **Koudelka Iassant**, Edward Blunkett и отец James O' Flaherty отправляются в путешествие. Согласитесь, неплохая завязка для классической ролевой игры. Теперь посмотрите на представленные скриншоты и поразитесь. Такая отличная графика, и игра не производства Square! Честно говоря, приятно удивляет. Заранее отрендеренные фоны и трехмерные модели высшего качества героев; отличный боевой движок, изобилующий спецэффектами; прекрасные интерьеры — все предпосылки для успеха. К сожалению, больше информации об игре нет, неизвестна ни дата выхода, ни количество дисков, которые **Koudelka** занимает. Тем не менее, хочется надеяться, что эта РПГ будет переведена на английский, а значит и мы сможем принять участие в разгадке тайны.

СИ **PREVIEW**

Платформа: PS  
Жанр: RPG  
Разработчик: Sacnoth  
Издатель: SNK  
Дата выхода: 16 декабря 1999



# VALKYRIE **PROFILE**

К

омпания Tri-Ace, возможно, покажется вам, дорогие читатели, неизвестной. И это не удивительно, ибо создаваемые этой командой игры издаются таким японским корпоративным монстром, как Enix.

Дмитрий Полюхов

Именно Enix является главным конкурентом известнейшей Square. А основной предмет их конкурентной борьбы — рынок ролевых игр. Если у Square разработкой всевозможных РПГ занимаются внутренние подразделения, то в случае с Enix — это разные команды, и Tri-Ace в их числе.

Таким образом, смею надеяться, мы разобрались, кто такие Tri-Ace, осталось узнать, с чем их едят. А наследие этой команды разработчиков довольно именитое, во всяком случае, в Японии, где серия ролевых игр Star

Ocean пользуется большой популярностью. Первая часть появилась на закате эры 16-битных приставок, на Super Nintendo. Стоит отметить, что игра отличалась на удивление убогим графическим оформлением, что сразу поставило под сомнение компетентность разработчиков. Прошло, тем не менее, несколько лет, и мы получили отличное продолжение — Star Ocean: Second Story на Sony PlayStation. Tri-Ace оправдали себя и не опозорили своего издателя — Enix. И вот сегодня мы рады вам представить новейший проект этих разработчиков — **Valkyrie Profile**.

Одно уже название вызывает любопытство, ибо обращается к скандинавской мифологии, которую, как ни

странно, незаслуженно обходят стороной при создании ролевых игр. На память приходят только Lost Vikings да Myth, что, согласитесь, совсем не много. И вот, наконец, совершилось, РПГ по мифам холодных северных стран. Валькирия — мифическое существо в облике прекрасной воительницы, спускающееся из города богов — Валгаллы — за душами погибших с честью в боях викингов.

В игре же предстоит на время стать этой самой валькирией, которая должна собирать и воспитывать души, готовя их к поединку с богами в Валгалле. Самими же боями с небожителями заниматься не предстоит, поэтому обязанности игрока сводятся к тщательной подготовке умерших. Эдакий мифологический Тамогочи.

Если взглянете на предоставленные картинки, легко сможете убедиться, что в игре будет просто фантастическая графика, сочетающая трехмерных персонажей и заранее отрендеренные фоны. Стоит отметить, что умельцы из Tri-Ace, похоже, научились пользоваться графическими станциями не хуже чем конкуренты из Square.

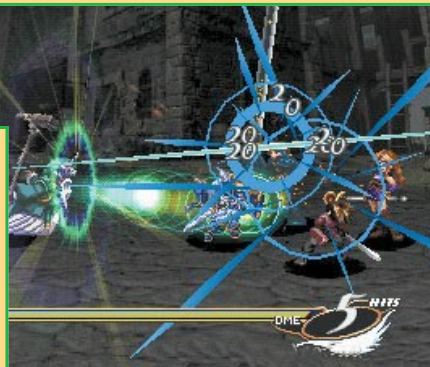
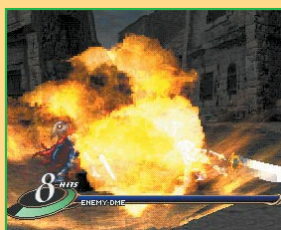
Если еще более тщательно взглянете на те же скриншоты, то, бе-

Платформа: PS  
Разработчик: Tri-Ace  
Издатель: Enix  
Дата выхода: декабрь 1999

зусловно, заметите, как необычно разработчики использовали раскладку контроллера. Каждый герой имеет ряд характеристик, каждая из которых закреплена за отдельной кнопкой. Нажимая их в комбинации, вы можете выполнять самые сложные приемы, специальные атаки и т.п.

Как видите, на данный момент об игре не так много известно, но та информация, которой мы располагаем, позволяет предположить, что игра получится весьма интересной. Страна Игр будет следить за **Valkyrie Profile**, которая должна появиться на прилавках Японии уже в конце этого года.

СИ **PREVIEW**





# САМАЯ ГРАНДИОЗНАЯ





Платформа: PlayStation  
 Жанр: RPG  
 Издатель: Sony  
 Разработчик: GameArts  
 Количество игроков: 1  
 Интернет: www.gamearts.co.jp

# GRANDIA



Сергей Овчинников

Есть на свете такая замечательная компания, которая называется Working Designs. Она занимается тем, что переводит для американского рынка японские игры. Причем делает она это настолько качественно, что завоевала для себя статус совершенно культовой команды, почитаемой чуть ли ни больше, чем реальные разработчики той или иной RPG. Качественный литературный текст, песни на родном языке, а зачастую даже адаптация игрового процесса под кое-какие культурные особенности, изменение графического облика, дополнение анимации и так далее, и так далее — как такое может не нравиться? Однако вопрос не в том, как Working Designs переводит игры, а в том, сколько времени отнимает каждый подобный проект. Если вспомнить недавний триумфальный выход WD`шного перевода Lunar: Silver Star Story Complete, то в том конкретном случае перевод игры занял около трех лет. В результате шедевр, вышедший в Японии еще в 1992 году, на американских берегах появился лишь осенью 1999-го. С безызвестным Magic Knight Rayearth Working Designs промучилась и вовсе четыре года. Безусловно, качество локализации этих проектов было превосходным, но стоило ли оно того, чтобы ждать замечательные игры по несколько лет? Sony подошла к локализации Grandia несколько иначе...

Grandia — это одна из лучших ролевых игр последних лет, созданная компанией GameArts на Sega Saturn еще в 1997 году. Получив огромное признание на родине в Японии, игра, тем не менее, не торопилась покорять сердца американских поклонников RPG. Отношение Sega of America к ролевым играм на медленно умирающий Saturn было более чем прохладным, между пресловутыми Working Designs и Sega уже тогда началось серьезное непонимание, и Grandia успешно была забыта всеми потенциальными локализаторами. И так бы мы и не увидели эту легендарную игру на понятном английском языке, если бы ни... Sony, которая решила переиздать Grandia на PlayStation летом этого года. Пусть в Японии, где практически у каждого поклонника RPG есть или хотя бы был свой Saturn, PlayStation`овский порт и не вызвал особенного интереса, но зато решение компании Sony выпустить игру и на американском рынке было встречено фанатами бурей восторга. Локализация заняла немногим более трех месяцев, и вот в конце октября Grandia предстала перед американскими игроками во всем своем великолепии. Сегодняшняя наша ревью`шка по идее должна дать ответ на самый важный вопрос для поклонников японских RPG — какая локализация лучше: быстрая или качественная. Однако не расчитывайте на это. Говоря о Grandia, можно найти такое количество интересных моментов, что вопрос о качестве



локализации практически отпадает. И это несмотря на то, что перевод «от Sony» действительно оставляет желать лучшего. И подбор актеров для озвучки не самый подходящий, и текст примитивный... но атмосфера игры сохранена, музыка осталась на месте, — спасибо и на том.

Игры от Square, как ни странно, давным-давно уже перестали быть теми RPG, к группе которых их все еще принято относить. С выходом Final Fantasy VII ролевые игры Square приобрели новое качество и резко оторвались от остального эшелона ролевых игр. Они не стали лучше или хуже (во всяком случае, это не нам судить), просто стали другими. Что же касается RPG «обыкновенных», то в этом поджанре, как всегда, правит бал компания GameArts, к обширной ролевой библиотеке которой и принадлежит Grandia. Признаться, после тяжеловесного и чрезмерно напыщенного пафоса монстра по имени Final Fantasy VIII, Grandia представляется именно той игрой, прохождение которой можно просто наслаждаться процессом, увлекательным сюжетом и милым, добрым и стильным дизайном, а не думать о грандиозном бюджете, сумасшедших видеовставках и миллионе долларов, отваленных поп-певичке за спелливую песенку Eyes on Me. Смешная, добрая и чуть ли ни до отвращения очаровательная Grandia заставит вас в буквальном смысле прилипнуть к экрану на долгие часы, и



## ДОСТОИНСТВА

Необычные графические и дизайнерские решения, сильная сюжетная линия, своеобразная и оригинальная боевая система, отличные диалоги и музыка.

## НЕДОСТАТКИ

Легкое притормаживание в отдельных местах, очень дешевые и не слишком впечатляющие видеоролики (лучше бы их не было совсем).

## РЕЗЮМЕ

Далеко не самая многобюджетная, но зато одна из самых интересных и добротных ролевых игр современности.

8.5

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 1.5 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS







это несмотря на то, что практически все, что вы найдете в этой игре, не только не является какой-нибудь революцией, но и по большей части уже много раз встречалось в классических играх еще на SNES. И тем не менее, эта игра покоряет тем, насколько правильно и грамотно вплетены старые элементы в канву оригинального сюжета и абсолютно нового 3D-движка. История маленького мальчика, таинственной вымершей цивилизации, злого генерала, жаждущего власти и мечтающего покорить с помощью нового оружия всю планету — все это не ново. Зато как хорошо переданы (даже с учетом «высококлассной» локализации) характеры, как замечательно прорисованы герои, насколько колоритны декорации!

Как мы уже отметили, в **Grandia**, прямо противоположно последним **Final Fantasy**, рисованные герои гуляют по абсолютно трехмерным мирам, созданным пусть и не из многих сотен полигонов, но при этом достаточно детализованным и очень оригинальным. Города, пустыни, развалины древних храмов, внутреннее убранство космических кораблей, уютные квартирки и домики героев, пещеры — все это передано в **Grandia** с максимальным количеством деталей, разумеется, на которые способна платформа. Тут, кстати, кроется одна небольшая проблема. Порт **Grandia** с Saturn был достаточно прямолинейным, и кроме улучшения вида некоторых заклинаний (для приведения их к уровню, близкому к FF) никаких изменений в движок разработчики не сделали. А зря, между прочим. Ведь как известно, Saturn технологически отличается от PlayStation весьма значительно. В результате мы получили неизбежное, пусть и часто незаметное торможение в отдельных локациях и при кручении камеры вокруг героя.

Оказавшись в непривычном мире **Grandia**, вы, наверное, сначала будете чувствовать себя немного неуютно. Для тех, кто уже освоился с таким применением 3D в **Shining Force 3** или **Breath of Fire 3**, управление и, главное, ориентация в пространстве в этой игре не будут представлять проблему. Остальным же придется немножко привыкнуть к тому, что камера вовсе не всегда показывает абсолютно все события, происходящие на экране, а понятия «сверху», «снизу» или «слева» в игре не существует вовсе. К счастью, в **Grandia** эта проблема решена, во-первых, отличным дизайном карт, благодаря которому вы, даже заблудившись, все равно достаточно быстро найдете правильный путь. Во-вторых, разработчики пот-

рудились и внедрили в игру великолепную карту, доступную поначалу везде, а после определенного этапа игры (собственно, начала путешествий), лишь в особо отмеченных местах. На ней вы не только увидите в любимом 2D свое местоположение, но также получите сведения обо всей территории и даже NPC, стоящих на улицах. В процессе же битв камера неподвижна, а картинка двухмерна. Зато герои практически свободно движутся по полю боя, вводя применяя свою незамысловатую магию и орудия мечами и луками. Поединки в **Grandia** бывают невероятно масштабными и насыщенными, а отличная анимация героев вполне может конкурировать с угловатыми моделями, встречающимися в играх с трехмерными боями.

Совершенно прелестная черта **Grandia** — диалоги. Они по-настоящему забавны, смешны и при этом умудряются быть информативными и совершенно не надоедают. При этом количество речи в игре сбалансировано, и вам не придется, как в **Final Fantasy**, порой выслушивать по 15 минут всевозможных историй о трудной жизни героев. Напротив, в **Grandia**, несмотря на серьезность цели и драматичность истории, все предельно весело. В конце концов, герои — всего лишь дети, а им бы только пошалить да поприкалываться. Сюжетно важная часть диалогов в **Grandia** озвучена актерами пусть и средненько, но все же для атмосферы озвучка действует положительно.

Помимо всего прочего, **Grandia** вполне может быть удостоена награды в категории «лучший короткий анимационный фрагмент» за несколько раз повторяющийся эпизод, в котором главный герой за свое далеко не примерное поведение получает от любящей его мамы (бывшей командирши пиратов) сковородкой по башке.

Вывод напрашивается сам собой. Купите эту игру и вы не пожалеете. Это, наверное, самая интересная и захватывающая RPG на PlayStation, уступающая **Final Fantasy** лишь в ГРАНДИОЗНОСТИ.

СН REVIEW





# ВЕЛИКИЙ АВТОУГОНЩИК ВОЗВРАЩАЕТСЯ





Платформа: PC, Playstation  
 Жанр: пособие для автоугонщиков  
 Издатель: Gathering Of Developers (Rockstar Games)  
 Разработчик: DMA Design  
 Локализация: Бука  
 Требования к компьютеру: P-166, 32 Mb RAM, 75 Mb HDD, рекомендуется 3D-акселератор  
 Интернет: <http://www.gta2.com>

Пропускать пешеходов на переходе в Городе не принято

Гранатомет испытания прошел успешно. Жаль только промахнулись

Скоро должны прибыть пожарные. Отобразить что ли у них машину?

# GRAND THEFT AUTO 2

Вячеслав Назаров

Все-таки нет пророков в своем Отечестве. Не ценят у нас таланты, обижают всевозможными способами, пытаются заставить опуститься до уровня серой массы (хорошо, хоть не творожной). Иначе как можно объяснить тот факт, что меня — Великого Автоугонщика, виртуозно управляющего всеми колесными средствами передвижения, начиная с велосипеда «Дружок» и заканчивая трактором «Беларусь», доказавшего это сотни раз во время похищений самых разнообразных механических повозок из-под носа их хозяев — не допустили до сдачи экзаменов на получение водительских прав в ГИБДД! Коварные инструкторы, сославшись на какую-то нелепую полосу, которую я не переехал, ехидно посмеиваясь, предложили придти попозже, перед этим еще поупражнявшись в управлении стальными лошадаками. Они, ни разу не участвовавшие в полицейской погоне в качестве жертвы, не гонявшиеся за пешеходами по тротуарам, не имевшие возможности прокатиться в любой понравившейся им машине, решали, могу ли я иметь права или пока хватит для меня одних обязанностей! Они завидовали моей свободе и, горя по бесцельно прожитым годам, пытались заставить меня жить по правилам.

...Бесправным возвращаясь в свою берлогу, я заметил у обочины чудо советского автомобилестроения — малиновый «Запорожец», талантливой рукой с монтажкой превращенный в роскошный кабриолет. Конечно, это была она — Машина мечты, встречей с которой я был обязан самой Судьбе. И я ее угнал. Именно малиновая красавица открыла мне глаза на то, что настоящим героям не нужны права, для них нет никаких правил и ограничений, все, что им нужно, они берут сами. Ведь они — Великие Автоугонщики.

*Неправомерное завладение автомобилем или иным транспортным средством без цели хищения (угон) наказывается ограничением свободы на срок до трех лет, либо арестом на срок от трех до шести месяцев, либо лишением свободы на срок до трех лет.*

Ст. 166 Уголовного Кодекса РФ

Игра **Grand Theft Auto**, вышедшая год назад, стала отличной школой для огромного числа автомобильных воров, совершенствовавших свои навыки, выполняя самые разнообразные задания мафиозных боссов. Окончил это учебное заведение и ваш покорный слуга, кстати, достигший немалых результатов на ниве автокраж. Как и огромное число выпускников, он с нетерпением ждал возможности продолжить свое образование, дабы стать настоящим Маэстро взломов и Кудесником угонов. И благодаря GOD'у, вообще, и Rockstar Games с DMA Design, в частности, его мечта наконец-то сбылась: **Grand Theft Auto 2** вновь открывает двери в мир хороших и разных машин, злых и гадких бандитов, смелых и отважных угонщиков.

## СТЫДНО БЫТЬ ХОРОШИМ

После небольшого отпуска, проведенного за пределами Города Ангелов, мы вновь возвращаемся в объятья душно-бетона и раскаленного асфальта. Мы остались все теми же рыцарями без страха и упрека, готовыми взяться за любую работенку, лишь бы было весело и волнующе, но мир

вокруг нас стал другим. Ангелы уже давно покинули эти места, оставив после себя урбанистический ад, каким он виделся лет 10-20 назад. Превратившись в Вавилон наших дней, Город стал домом для гомо (иногда даже сапиенсов) всех национальностей и полов. Человек — животное общественное, как говорил один древний натуралист, поэтому, в соответствии со своей природой, жители мегаполиса стали шустро сколачивать банды всевозможных форм и размеров и не менее быстро заниматься дележом всего и вся. Бригады бомжей дрались на свалках из-за гулких канистр, пионеры чинили разборки с октябрятами за контроль над пунктами сбора металлолома, а серьезные бандиты выясняли между собой отношения по поводу того, кто первым будет водить к водопою бегемотов и прочую домашнюю скотину. Все шайки и бандеи создавались по принципам схожести мировоззренческих взглядов, отношения к мультфильмам студии «Пилот», а также пристрастиям к напиткам тех или иных пивзаводов. И несколько команд сразу заняли лидирующие позиции и принялись, не размениваясь на мелочи, делить Город. В связи с модной ныне восточной темой, одной из них стала японская Якудза, занимающаяся наркобизнесом, а по совместительству — подготовкой профессиональных камикадзе-самоубийц многоразового использования. На вершину криминального Олимпа также предьявила свои претензии банда ученых мужей, решивших подавить противников силой своего интеллекта при поддержке танков, артиллерии и генетичес-

ких уродцев, выращенных в секретных парниках. Разумеется, не могло обойтись дело и без вездесущей русской мафии, поставившей перед собой благородную цель —

## ДОСТОИНСТВА

Нелинейность сюжета: игроки могут по собственному усмотрению работать на несколько банд, самостоятельно выбирая задания. Отличная модель AI. Большой выбор оружия и ценных приспособлений для автомобилей. Возможность халтуры таксистом, водителем автобуса, продавцом мороженого при условии похищения данных агрегатов.

## НЕДОСТАТКИ

Неудобная система сохранения. Отсутствие карты довольно сильно усложняет жизнь в Городе.

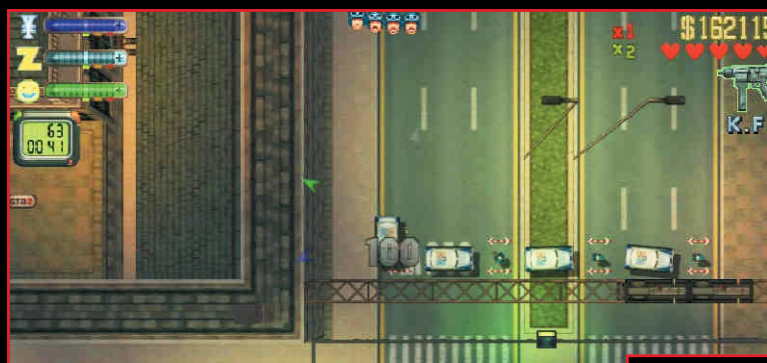
## РЕЗЮМЕ

Великолепная игра, обладающая замечательной атмосферой анархии и вседозволенности. Рекомендуется всем настоящим романтикам большой (с несколькими полосами) дороги и сочувствующим.

8.0

1.5 VIDEO  
 1.5 SOUND  
 1.5 INTERFACE  
 1.5 GAMEPLAY  
 1 ORIGINALITY  
 1 ADDITIONS

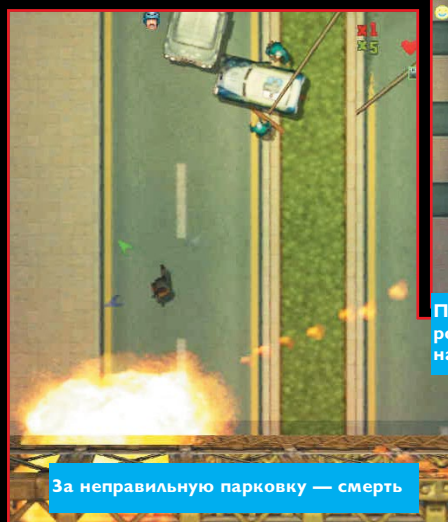




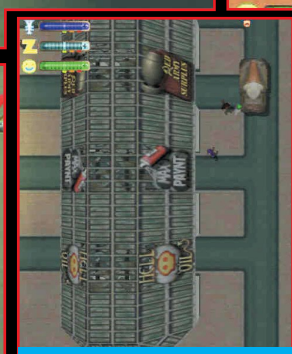
Очередные проверки на дорогах



Мирная и спокойная пешеходная зона



За неправильную парковку — смерть



Покраска, перебивка номеров — это и многое другое в нашем техцентре



Будем надеяться, что взрыв хоть ненадолго задержит копов

сделать Америку пригодной для жизни любого нормального человека. Первым шагом наших сограждан в этом направлении стало установление контроля над местным рынком вооружений. Конкурентом перечисленных выше гангстеров стала также религиозная мафия. Как это ни удивительно, она оказалась представленной не бородастыми исламистами-фундаменталистами, а очень даже наоборот — лысыми поющими кришнаитами. Достойное место в среде городского криминалитета удалось занять и выходцам из сельских районов американщины, за что наверняка стоит благодарить традиционный фермерский напиток имени Дж. Уокера, регулярно употребляемый специалистами по свиноматкам и сахарной клюкве. Очень близкими им по духу оказались «лунатики», шутики ради сколотившие собственную бандитскую структуру и пытающиеся навести в округе тотальный беспорядок, столь милый этим безумным существам. Последней авторитетной организацией в Городе оказалась могущественная полуподпольная корпорация Zaibatsu, благодаря налаженному производству наркотиков наложившая свои шпательца на все финансовые потоки и фактически контролирующая городские власти.

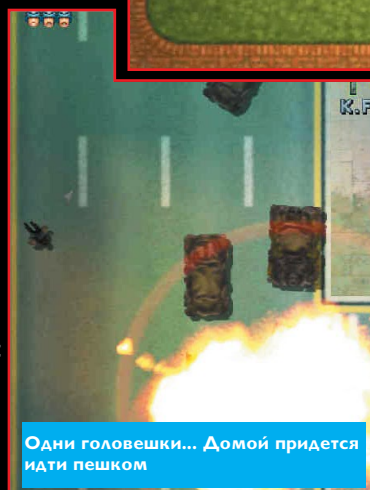
...Ну как, узнаете поселок, где начиналась ваша карьера угонщика в **Grand Theft Auto**? Да, криминальная революция в нем успешно завершилась. Но зато началась бандитская война, в которой именно вам суждено сыграть одну из ключевых ролей, впоследствии став героем криминальных хроник и блатных песен.

### ПОХИЩЕНИЕ АВТОМОБИЛЯ. ВИД С ВЕРХУ.

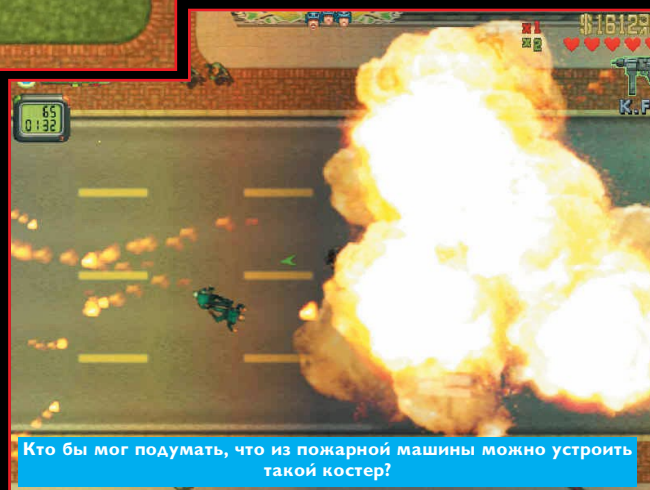
С точки зрения графического воплощения игры **Grand Theft Auto 2** продолжает традиции своего предшественника. Стоит посмотреть правде в глазные яблоки и признать — ничего революционного в графике **Grand Theft Auto** не было. Нет его и во второй части. Однако горячие английские парни из DMA Design полностью обновили движок игры, сделав его вполне отвечающим требованиям, предъявляемым к любому хиту.



Задание получил. Будем торговать мороженым на Центральном рынке



Одни головешки... Домой придется идти пешком



Кто бы мог подумать, что из пожарной машины можно устроить такой костер?

она стремительно пойдет на снижение и зависнет в непосредственной близости от вас, дабы лично лицезреть кровавое представление, посвященное тотальному уничтожению пешеходов.

Как и следовало ожидать, в **Grand Theft Auto 2** взоры игроков из всех сил радует динамическое освещение, над которым долго и упорно бились разработчики. Благодаря этому Город буквально оживает, завлекая в свои прекрасные сети даже самых морально устойчивых игроков, которые не то что никогда не угоняли машин, но и улицу-то переходят исключительно по правилам. Славному делу вербовки виртуальных автоугонщиков служит и совершенно новая система взрывов, реализованная в **Grand Theft Auto**.

Однако, несмотря на то что графика в игре существенно изменилась в лучшую сторону, разработчики кокетничают и заявляют, что их целью было не создание «красивой пустышки, как большинство современных action-игр», а настоящего мира романтиков большой дороги (минимум с четырьмя полосами). Судите сами, по расчетам аналитиков из DMA Design типичная игра 70% процессорного времени тратит на обработку графики и по 15% — на звук и, собственно, «игровую» код. В случае с **Grand Theft Auto 2** называются цифры 20%, 30% и 50%, соответственно. Поэтому самое время перейти к описанию процесса похищения автомобилей и прочих маленьких радостей, которыми буквально переполнен Великий Автоугонщик 2.





Задание по уничтожению вражеского таксопарка выполнено

## ПРИ ЛЮБОМ СТРОЕЯ — ПАРТИЗАН, ПРИ ЛЮБОМ РЕЖИМЕ Я — АНАРХИСТ!

В *Grand Theft Auto 2* игрокам придется выступить в роли беспринципного, но симпатичного криминального элемента. Хотя вблизи виртуальное альтер эго разглядеть не удастся, я уверен, что разработчики как следует потрудились над его внешним видом, иначе играть было бы совсем не так интересно. Именно этому очаровашке, способному трезво мыслить в любом нетрезвом состоянии, предстоит выполнять ответственные поручения для наиболее могущественных преступных группировок Города, речь о которых шла чуть выше. Поскольку бандиты считают игрока очень талантливым негодяем, недостатка в заказах от них не ощущается. Дел предлагается так много, что иногда даже не хватает времени на выполнение весьма прибыльных контрактов. Но не расстраивайтесь (и даже не расчехляйтесь!) и помните: лучшее — враг хорошего. Ведь плюнув на предложение одной бригады и приняв заказ от их конкурентов, вы можете нанести гангстерам смертельную обиду, что делать в мире *Grand Theft Auto 2* рекомендуется с особой осторожностью. С помощью индикаторов, постоянно находящихся в левом углу экрана, в любой момент можно выяснить отношение к вам со стороны тех или иных преступных организаций. Показания «приборов» постоянно изменяются в зависимости от любых действий, предпринимаемых в виртуальном мире. Например, выполнив задание японских самураев, заключающееся в уничтожении стратегических запасов пива конкурентов, вы рискуете не додохнуть живым до своей берлоги, поскольку обделенные целебным напитком бандиты начнут за вами настоящую охоту. Не следует ожидать иного исхода и в том случае, если вы даже неумышленно (ну, перепутали газ с тормозом, с кем не бывает) задавите пешехода, по совместительству оказавшегося членом, а может и мозгом, какой-нибудь криминальной команды.

Но, с другой стороны, неужели некоторые неудобства заставят нас отказаться от полной и безоговорочной свободы на дорогах и прилегающих территориях? Конечно, нет, тем более, что риск — благородное дело. А поэтому пешеходов давили, давим и давить будем. Тем более, сама концепция *Grand Theft Auto 2* стимулирует эту полезную, с точки зрения автомобилистов, деятельность. За каждое уничтоженное безлошадное существо вам начисляется определенная сумма, зависящая от качества наезда и количества раздавленных тушек.

## ТАЛАНТЛИВЫЕ ОБЛОМЩИКИ

Но, конечно, такое замечательное времяпрепровождение, как езда без правил, отъем у граждан личного автотранспорта, уничтожение пешеходов во всех их проявлениях, ужасно раздражает т.н. служителей закона, которые в *Grand Theft Auto 2* присутствуют просто в огромном количестве. Самое интересное, что это не просто статисты-манекены, а очень хорошо сообразжающие злобные монстры, способные испортить любой праздник жизни. Честно признаться, раньше я удивлялся, почему если умных милиционеров больше, встречаются они реже, чем другие? Теперь этот вопрос не стоит: очевидно, что все они нашли приют в *Grand Theft Auto 2*.

Если вы позволите себе роскошь неаккуратно угнать какой-нибудь драндулет, то моментально у вас на хвосте повиснет несколько полицейских машин. Уже через несколько

километров заботливые серые братья подготовят для вас небольшое препятствие в виде баррикады на всю ширину улицы. Даже если удастся прорваться сквозь подобный блокпост, спустя несколько секунд погоня возобновится. И упаси вас Бог замешкаться хоть на секунду — вы будете моментально окружены машинами продавцов полосатых палочек, извлечены из уже ставшего родным авто и с применением спецсредств жестоко ознакомины с правилами дорожного движения. В случае, если ваши способности не позволят копать быстро и красиво вас арестовать, то они не побрезгуют воспользоваться услугами армии и флота. При этом надо учитывать, что военные, как

правило, сначала стреляют, а потом уже задают вопросы.

Помимо стражей порядка, бесшабашную и веселую жизнь активно портят конкуренты — такие же разгильдяи, занимающиеся угоном машин, организацией взрывов и прочими безобидными шалостями. Поэтому, покинув роскошный салон четырехколесного друга, дабы поболтать по телефону с очередным работодателем, периодически посматривайте на отраду глаз своих, отгоняя от нее любых подозрительных личностей. Ведь потерять такую красавицу будет очень обидно...

## ЧУДЕСА ФУТУРИСТИЧЕСКОГО АВТОМОБИЛестроения

Машины, представленные в *Grand Theft Auto 2*, являют собой ни что иное как автомобили 50-х годов, воссозданные с точки зрения не слишком отдаленного будущего. В игре они выглядят просто великолепно, что не удивительно, поскольку их модели создавались на самых совершенных компьютерах Silicon Graphics, как скромно сообщают разработчики. Среди стальных зверей, колесящих по улицам Города, можно встретить маленькие и дохленькие электромобильчики, стремительно-новые «Запорожцы», на которых развезают довольные жизнью отцы семейств, роскошные «Ягуары», выменянные директорами зоопарков на тигров и слонов, и великое множество других средств передвижения. Каждое из них может стать вашим — при наличии определенной желаний и приложении некоторых усилий. Но не частным сектором единым жив автопарк в *Grand Theft Auto 2*. В число доступных автомобилей вошли пожарные машины, такси, грузовички мороженщиков, школьные автобусы. Заняв водительское место в каждом из них, вы имеете шанс испытать себя в роли рабочего человека, дабы окончательно убедиться в бесперспективности такого образа жизни. Впрочем, владение подобной техникой может принести некоторые плюсы. Управляя пожарной машиной, можно весело промчаться по улицам, пугая прохожих сиреной и нагло распахивая на светофорах полицейские машины. Наличие таксомотора позволит зарабатывать несколько баксов, подвозя несчастных, залегающих во время ваших остановок внутрь адской повозки. Впрочем, на чаевые можете не рассчитывать. Но больше всего положительных эмоций, разумеется, приносит спекуляция мороженым, которое в изобилии имеется в симпатичных грузовичках, снующих по Городу.

## ГЛАВНОЕ В НАШЕМ ДЕЛЕ — ВО ВРЕМЯ ПЕРЕБИТЬ НОМЕРА

Во время путешествий по Городу *Grand Theft Auto 2* на вашем пути встретится масса автомобилей, которые являются редкостью даже для виртуального мира. Поэтому, похитив подобную игрушку, вы получаете большие проблемы на свое место, которым обычно сидите в водительском кресле. Но существует простой способ значительно облегчить свою жизнь — воспользоваться услугами одной из подпольных

автомастерских, в достаточном количестве присутствующих в Городе. В этих заведениях можно быстро и недорого перекрасить машину, перебить номера на двигателе, поставить новую магнитоу, ловающую «Наше Радио», после чего с наглой физиономией кататься перед самым носом ничего не подозревающих полицейских. За определенное вознаграждение компьютерные слесари оснастят ваш автомобиль совершенно необходимыми в мире маньяков, убийц и растлителей малолетних игроков приспособлениями, среди которых можно назвать огнеметы, ракетницы, пулеметы и даже разбрызгиватели масла всех сортов, включая подсолнечное, оливковое и маргарин Voimix, который, как гласит реклама, «даже лучше масла».

## ОДНА ИГРА — ОДИН ГОРОД

В отличие от *Grand Theft Auto*, где игрокам приходилось путешествовать по городам и весям Америки выполняя задания мафии, все действие второй части игры происходит в одном Городе. Здесь виртуальным угонщикам предстоит выполнить 75 миссий, распределенных между семью влиятельными бандами. По мере того как машины будут угоняться, конкуренты уничтожаться, пешеходы отправляться в мир Великой Пешеходной Зоны, вы заглянете в самые темные уголки Города *Grand Theft Auto*, испытав ощущение настоящей свободы (конечно, если не попадетесь серым братьям).

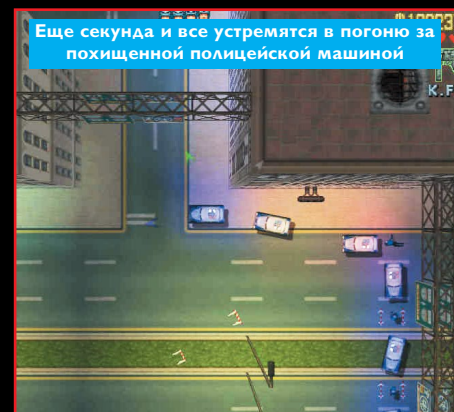
## У КАЖДОЙ ТЕХНИКИ — ГОЛОС ОСОБЫЙ...

...у пожарной машины — громкий и злобный,  
Тихо звучит магнитола в такси,  
Сирена у копов противно визжит...

Подобную строчку можно написать абсолютно к любому автомобилю, принимающему участие в *Grand Theft Auto 2*. Музыкальное сопровождение в игре очень разнообразно и зависит от того, на чем вы передвигаетесь в данный момент. Звуковые эффекты также очень симпатичны и помогают еще больше погрузиться в мир криминальной романтики.

*Grand Theft Auto 2* оказался именно той игрой, которую мы ждали. Разработчикам удалось воссоздать в ней целую криминальную Вселенную. При помощи замечательных графики и звука, скрепленных великолепным игровым процессом, захватывающим сразу и до конца, они получили возможность перенести в этот мир любого желающего испытать на собственной шкурке, что значит быть романтиком большой дороги. Вы еще не почувствовали такого желания? Попробуйте, вам обязательно понравится.

СМ REVIEW



Еще секунда и все устремится в погоню за похищенной полицейской машиной



Столько машин и все мои!



# READY2RUMBLE



Платформа: Dreamcast, PS, N64  
 Жанр: аркадный бокс  
 Издатель: Midway  
 Разработчик: Midway  
 Количество игроков: 1-2  
 Интернет: www.midway.com

**А**мериканское издательство Midway за свою долгую жизнь в искусстве заслужило себе очень странную репутацию. С одной стороны, большинство разработанных в его недрах игр добивалось довольно внушительной популярности, особенно у себя на родине. Но с другой стороны, никакого уважения к себе они никогда не вызывали, причем всегда по одной и той же причине. Ну не дотягивали они до звания шедевров, и все тут. А популярности они добивались лишь по той простой причине, что им удавалось предоставить американским покупателям и лицам, им сочувствующим, что-то родное и знакомое, пусть и явно созданное без особых стараний.

Борис Романов

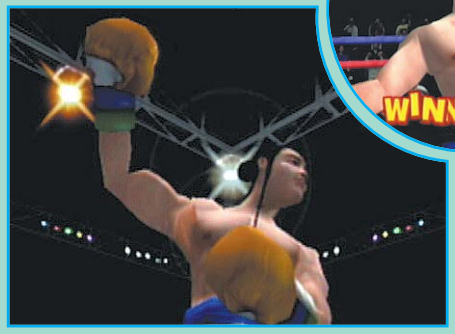
**Ready 2 Rumble**, при всех своих немалочисленных положительных качествах, является типичным примером всего вышеперечисленного. И все же данный проект кажется настолько более качественным и интересным, чем все то, чем нас кормил Midway последние несколько лет, что просто становится страшно. Неужели амери-

канцы вновь научились делать приставочные игры? Неужели они вновь смогут на равных соревноваться в этом деле с японцами? Еще вчера такая перспектива казалась абсолютно нереальной. А вот теперь, после выхода в свет нескольких ярких американских проектов, таких как нижеописанный **Ready 2 Rumble** и воспетый нами в прошлом номере журнала **Tony Hawk Pro Skater**, не поверить в способности тамошних разработчиков уже невозможно. И если им удастся в следующем году продолжить начатое, то тогда их будет уже трудно остановить. Но вернемся к теме.

Итак, **Ready 2 Rumble** представляет собой аркадную интерпретацию симулятора бокса. Иными словами, почувствовать себя настоящим боксером вам в этой игре удастся, при всем при том, что ни о боксе, ни о самих боксерах вы из этой игры ничего не узнаете. И это, наверное, хорошо, так как, как показала практика, сделать из симулятора бокса увлекательную игру очень и очень сложно. По крайней мере лично мне такие игры еще не попадались. А вот то, что бокс можно показать в видеоигре весело и интересно, было уже однажды продемонстрировано в Nintendo'вском хите начала девяностых **Super Punch Out** для Super Nintendo.



Midway же, в свою очередь, решил не только возродить на новом уровне эту знаменитую в узких кругах журналистов игру, но и сделать это по-настоящему стильно.







Основной же причиной привлекательности **Ready 2 Rumble** являются ее герои, которые были до неприличия грамотно подобраны для реализации этого проекта. Midway`евские дизайнеры в своей последней игре поработали настолько хорошо, что уже с первых ее скриншотов было видно, что **Ready 2 Rumble** будет ждать оглушительный успех. Буквально каждый из представленных в этой игре персонажей, если так можно выразиться, обладает своим характером и каждый из них вызывает бурю положительных эмоций как среди зрителей, так и среди самих играющих.

Да и сам игровой процесс, отсутствие которого мы все были в праве ожидать от игрушки, созданной Midway, не только присутствует в этом продукте, но и может дать фору многим современным дракам от большинства разработчиков. Скажу больше. По сравнению с **Mortal Kombat** от **Ready 2 Rumble** кажется настоящим шедевром. И это при всем при том, что драться в последней можно только руками и практически без использования специальных приемов и тупых комб (а может быть в этом и кроется основная причина качества этой игры?). Более того, создав для R2R целых два десятка различных персонажей, Midway их смог, пусть и не идеально, но все-таки сбалансировать, а также наделять индивидуальностью во всех смыслах этого слова (то есть герои в **Ready 2 Rumble** не только выглядят по-разному, но и требуют к себе индивидуальный подход). Ну и, наконец, система



управления нашими героями в описываемой здесь игре является настолько простой и интуитивной, что позволяет буквально любому человеку минут за десять стать профессионалом в раздаче апперкотов направо и налево. И пускай особой «глубины» в **Ready 2 Rumble** вы вряд ли найдете, и он вам найдет намного быстрее же **Soul Calibur** или **Tekken** а, все его вышеперечисленные достоинства перевешивают этот один, пусть и очень печальный недостаток.

Но не только управление одним из двадцати прикольных и в меру сбалансированных персонажей, а также бои один на один с живым соперником способны принести игроку удовольствие от этого неординарного продукта. Все дело в том, что в нем еще присутствует достаточно

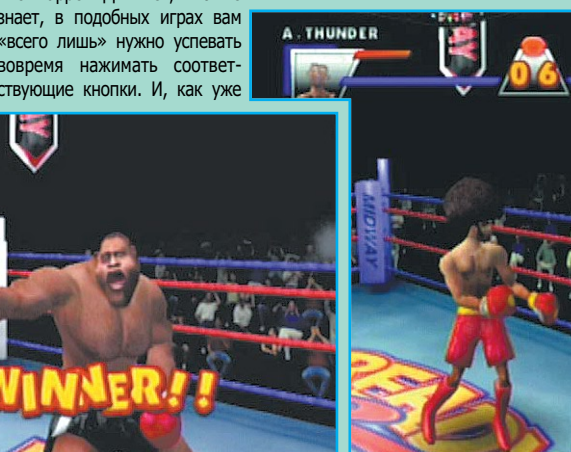
проработанный режим чемпионата, в котором вы сможете взять одного из бойцов и сделать из него настоящего чемпиона. В этом режиме вам придется не только драться, но также и «выращивать» своего боксера, так как именно благодаря улучшению его различных характеристик вам и удастся стать победителем в этом соревновании. К счастью для многих, выращивать боксера вам придется не по японской системе. Иными словами, в **Ready 2 Rumble** персонажи не будут играть роль тамагочи. Вместо этого нам предлагают отдохнуть от становящихся постепенно монотонными боев с помощью пяти различных побочных соревнований. Некоторые из них выполняются в реальном времени, а некоторые, такие как занятие аэробикой, больше напоминают по своему игровому процессу такие игры, как **Parappa The Rapper**. Для тех, кто не знает, в подобных играх вам «всего лишь» нужно успевать вовремя нажимать соответствующие кнопки. И, как уже

было сказано выше, успешное завершение любой из тренировок прибавляет к вашим характеристикам определенное количество очков, так что вам просто будет необходимо хотя бы иногда принимать в них участие. Однако за каждую такую тренировку необходимо платить деньги, которые вы можете заработать только победив одного из своих соперников на ринге. И именно благодаря этому замкнутому кругу (победить можно только прокачав своего бойца, а прокачать его можно только победив в матче) режим чемпионата и превращается в до-

вольно увлекательное занятие, способное отнять у вас немало свободного времени. Однако стоит сразу предупредить всех вас о том, что искусственный интеллект в **Ready 2 Rumble** все-таки далек от совершенства, и именно он в конце концов убивает весь интерес, который поначалу игрок испытывает участвуя в чемпионате. К счастью, режим игры для двух игроков в **Ready 2 Rumble** выглядит настолько свежо и интересно, что о проблемах с чемпионатом вы, возможно, никогда и не догадаетесь.

Осталось поговорить о графике. На данный момент вышеописанная игра доступна уже на двух форматах: на Dreamcast и PlayStation. И на обоих из них она выглядит довольно прилично, но не более того. Иными словами, если вы захотите найти в ее графическом исполнении какие-нибудь недостатки, то вы их обязательно найдете. Да и вообще, придираться в этом проекте можно практически к любому его аспекту (кроме оригинальности), что, собственно говоря, и не позволило нам дать **Ready 2 Rumble** более высокую оценку. Однако ее самые главные достоинства, а именно великолепная атмосфера и стильный дизайн, способны оценить все игроки до единого. И пусть **Ready 2 Rumble** и нельзя назвать той игрой, которая должна быть у каждого в коллекции, свой след в современной истории видеоигр она уже сумела оставить. В общем, ждем продолжения.

СМ REVIEW



ДОСТОИНСТВА	
Игра предлагает по-новому взглянуть на бокс, да и на жанр драк в целом.	
НЕДОСТАТКИ	
Разработчики игры, по традиции, не уделили внимания многим деталям и поэтому не смогли создать игру, способную надолго удержать вас перед телевизором.	
РЕЗЮМЕ	
Midway можно поздравить с рождением нового американского народного хита, который придется по душе многим российским игрокам.	

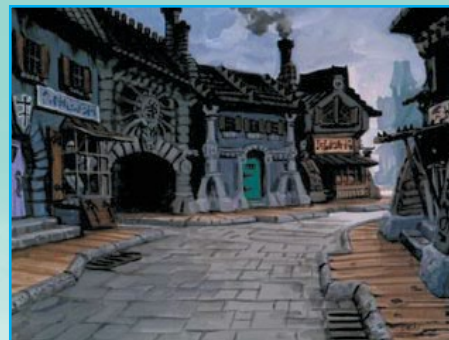
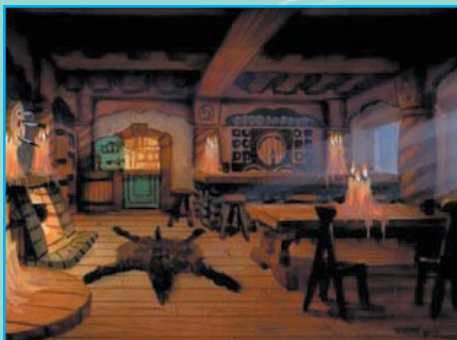
8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



Платформа: PC  
 Жанр: RPG  
 Издатель: Eidos  
 Разработчик: Cinematix  
 Интернет: [www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)  
 Требования к компьютеру: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, Win`95/98

# REVENANT



# О

Дмитрий Эстрин

традно, что классические RPG все еще способны находить путь к широкой общественности. Новомодные веяния и стремительный технологический рост ничуть этому не мешают. Возможно, даже наоборот. Конечно, никто не будет спорить с тем, что Final Fantasy VII на PC был совсем неплох, вряд ли кто-либо откажется играть в Septerra Core от Monolith, но фэнтезийные CRPG всегда будут пользоваться особым спросом. Их любят и их ждут. Конечно, порой они способны нас разочаровать, но только не устаревшей графикой и не консервативным игровым процессом. Система ценностей здесь немножко другая. Главное — это то, насколько глубоко и качественно проработан gameplay. Все остальное второстепенно. Revenant в этом отношении практически идеален. Но не будем забегать вперед, тем более, что нам есть, о чем поговорить.

Вообще говоря, **Revenant** должен был выйти в конце 1998 года. Что ему в этом помешало, не понятно. Так или иначе спустя почти год ролевушка от Cinematix увидела-таки свет. Возможно, задержка пошла на пользу игре, и в любом случае **Revenant** оказался действительно хорош. Еще некоторое время назад в статьях о проекте Cinematix неминуемо упоминались Diablo и Baldur's Gate. Теперь настало время покончить с порочной практикой обвинения разработчиков в клонировании идей. Даже если бы победителей можно было бы судить, мы не смогли найти более-менее объективных доводов для этой цели.

**Revenant** наполовину сделан из сюжета. Сюжет этот сравнительно прост и даже, пожалуй, избит. Древний орден монахов похищает дочь короля, который, кроме всего прочего, оказывается еще и колдуном. Несчастный отец не находит ничего лучшего, чтобы воскресить какого-то обалдую, умершего десять тысяч лет назад. Кстати, во вступительном мультике демонстрируется процесс воскрешения глазами покойника — донельзя любопыт-

ное зрелище. Некогда великому воину поручается сверхважная миссия: вернуть царскую дочку домой и наказать супостатов-монахов. Все. Вы разочарованы? Очень зря. Примитивная по сути завязка подана в игре настолько аппетитно, что играть становится интересно с первых моментов.

Нельзя не обратить внимание на то, что структура игры построена необычайно правильно, по неписанному клас-

сическому образцу. Фактически все развивается по спирали. Главный герой оказывается в замке повелителя острова. Ему сообщается самая важная информация о мире, в котором он находится, и цели, которой ему предстоит достичь, выдается одежда и самые необходимые предметы. Внезапно в зале открывается дверь, и на главного героя нападает какой-то чрезвычайно неприятный тип. Происходит первое сражение, которое неизменно заканчивается в пользу игрока. Достаточно всего несколько раз кликнуть на свою цель или нажать на соответствующие клавиши. После этого нам приходится исследовать замок, попутно открывая сундуки и забирая из них золото. Главный герой знакомится с несчастным пленником, потворствовавшим таинственному культу монахов, и, найдя повелителя острова в одном из залов замка, узнает о его предержавной участи. Пленника торжественно казнят, и, надо сказать, момент казни пресыщен такого драматизма, что с ним может сравниться разве что только сцена похорон Блейера в Wing Commander III. После этого нас выпускают в классический город с полагающимися случаю домиками, магазинчиками и таверной. Потом мы отправляемся в лес. Потом вновь возвращаемся в город. Достигнув некоторых результатов, мы вновь должны поговорить с повелителем острова в замке. Потом действие игры выйдет за пределы острова. И так далее. Постепенно возрастает уровень сложности, сюжет обрастает весьма интересными подробностями, а главный герой оказывается вовлечен в выполнение десятков мелких квестов. И главное, что все это происходит постепенно.

Как RPG, **Revenant** удивляет, прежде всего, отсутствием возможности генерации своего собственного персонажа.







Critical strike vs. Arkana Dmg:64 Def:30 Off:300  
Hk vs. Arkana Dmg:45 Def:100 Off:300  
Critical strike vs. Arkana Dmg:64 Def:30 Off:300

Да и у главного героя не особенно много характеристик. Практически все они умеваются в верхнем левом углу экрана. Особое значение приобретает использование вооружения и брони. А значит, все упирается в наличие денег, основной источник добычи которых — уничтожение монстров.

Таким образом мы подошли к самой вышительной части игрового процесса — сражениям. То, сколько внимания уделили им разработчики, представляется очень необычным. Огромное количество приемов и их комбинаций порой кажется чрезмерным, однако, на мой взгляд, ничего плохого в этом нет. Конечно, несколько пострадала магия, но нашему герою значительно больше идет к лицу хорошая дубина, нежели хитроумное заклинание. Простите за двусмысленность. В общем, драться с разнообразнейшими монстрами нам приходится действительно много. Удивительно то, как разработчикам удалось сохранить баланс в этой части игры. К примеру, монстры оставляют после себя не только золото, но и... гм, продукты питания, улучшающие здоровье воина. Однако была замечена такая закономерность: если главный герой собирается в скором времени отбросить коньки, яблоки и куриные ножки будут попадаться значительно чаще. Это вряд ли



рит противным голосом отморозка. По его морде заметно, конечно, что он не особенно воспитан, но не до такой же степени. Да и сами диалоги порой вызывают снисходительную улыбку. При том что довольно часто они бывают неприлично затянутыми. Вроде бы все уже сказали, пора брать меч и идти рубить в лапшу врагов, а не — персонажи занудно повторяют то, что только что сказали. А потом еще один раз. Хорошо еще, что диалоги можно пропускать. А то иной раз приходится стать свидетелем очевидного абсурда. Пример:

— Ух, какой ты крутой воин!  
— Правда?  
— Да, ты очень крутой!  
— Хочешь, будем сражаться вместе?  
— Пока нет...

Кто-нибудь может объяснить мне, что это значит? Впрочем, время от времени бывают и весьма приятные исключения.

Что меня в **Revenant** радует, так это живые NPC, от которых можно ожидать, в принципе, чего угодно. Красотка фальшивым голосом предлагает главному герою пройти в ее спальню через телепортер, при этом убеждая, что она пойдет следом за ним. Понятно, что нас обломают, понятно, что



Glancing Blow vs. Locke Dmg:21 Def:320 Off:84  
Glancing Blow vs. Locke Dmg:21 Def:320 Off:84  
Critical strike vs. Zordaka Dmg:245 Def:165 Off:320



можно назвать правилом, скорее, статистическими данными.

Что меня откровенно разочаровало — так это озвучка игры. Не особенно приятно, когда главный герой, за которого, собственно, мы и играем, говорит противным голосом отморозка. По его морде заметно, конечно, что он не особенно воспитан, но не до такой же степени. Да и сами диалоги порой вызывают снисходительную улыбку. При том что довольно часто они бывают неприлично затянутыми. Вроде бы все уже сказали, пора брать меч и идти рубить в лапшу врагов, а не — персонажи занудно повторяют то, что только что сказали. А потом еще один раз. Хорошо еще, что диалоги можно пропускать. А то иной раз приходится стать свидетелем очевидного абсурда. Пример:

— Ух, какой ты крутой воин!  
— Правда?  
— Да, ты очень крутой!  
— Хочешь, будем сражаться вместе?  
— Пока нет...

Кто-нибудь может объяснить мне, что это значит? Впрочем, время от времени бывают и весьма приятные исключения.

Что меня в **Revenant** радует, так это живые NPC, от которых можно ожидать, в принципе, чего угодно. Красотка фальшивым голосом предлагает главному герою пройти в ее спальню через телепортер, при этом убеждая, что она пойдет следом за ним. Понятно, что нас обломают, понятно, что

e Dmg:1 Def:215 Off:60  
Dmg:265 Def:60 Off:360  
e Dmg:1 Def:215 Off:60  
Dmg:265 Def:60 Off:360

если мы поступим так, как нас уговаривают, нас ожидают самые серьезные неприятности, однако жажда приключений оказывается сильнее осторожности, и... главный герой смело шагает в телепортер. В конце концов, интересно же узнать, каким образом нас обломают. Перманентно пьяный матрос соглашается отвезти нас на своем корабле на другой остров, нагло требуя за это какое-то ожерелье. С нечеловеческими усилиями добываем то, что требовалось, после чего работник флота затягивает очередную дискуссию на тему того, что ему действительно было нужно и что он теперь за это должен. Естественно, ожидаешь, что от нас сейчас потребуют чего-то еще или попросту последует отказ от выполнения своей части договора, но после того как главный герой страдающим басом просит прекратить издевательство, матрос уверяет, что он, проглотив его акула, останется верен своему слову и отвезет нас на другой остров. После чего пьянчуга приступает к сборам и со словами «что же мне взять в путешествие» начинает вести дебаты с самим собой... Кстати, потом выяснилось, что все «путешествие» было проделано на крохотном плотике под аккомпанемент раздражающих замечаний горематроса.

Графика симпатична и обычна. Практика размещения полигонных персонажей на пререндеренном terrain'e хорошо зарекомендовала себя в незапамятные времена, но, увы, не обошлось без традиционных багов. Начнем хотя бы с того, что герой запросто может застрять в каких-нибудь камнях или кустах. При этом иногда — намертво. Вся территория **Revenant** оказалась разделена на множество кусочков. Каждый из них загружается чудовищно долго, что совершенно неприемлемо, когда мы, к примеру, ведем сражение сразу с несколькими противниками. В остальном все, как я уже говорил, симпатично и обычно.

**Revenant** можно рекомендовать всем. Он может быть простым или сложным, легкомысленным или эпическим, красивым или страшным — все зависит лишь от того, как вы будете играть. А играть, господа читатели, на этот раз придется!

СН REVIEW

Д О С Т О И Н С Т В А									
Великолепный баланс игрового процесса, «живые» NPC, отлично проработанная система боев.									
Н Е Д О С Т А Т К И									
Баги, связанные с застреванием главного героя в некоторых объектах, долгое время загрузки «кусочков» территории.									
Р Е З Ю М Е									
Одна из лучших ролевушек за последнее время.									
8.0									
1	VIDEO	1	SOUND	1	INTERFACE	2	GAMEPLAY	2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS								



Платформа: PC, DC

Жанр: гонка

Издатель: Acclaim

Разработчик: Criterion Studios

Требования к компьютеру: Pentium 233, 32 Mb RAM, Win 95/98

Интернет: www.acclaimnation.com

# TRICKSTYLE

**М**еня безумно интересует, как разработчики умудряются делать подобные игры. Для кого. Зачем, если не для кого. И так далее. Trickstyle — это простоватая аркадная гонка, которая способна вывести человека из себя минут за тридцать. Максимум — за сорок. Не исключено, что при этом она еще и понравится. Наверное, секрет столь противоречивой природы Trickstyle заключается исключительно в упрямстве разработчиков Criterion Studios, которые с ослиной настойчивостью называют свое творение симулятором. Очень зря.

Амитрий Эстрин

Итак, **Trickstyle** — это футуристичные гонки на скейтбордах на воздушных подушках. Полагаю, что многим пришлось бы по душе нормальные скейтборды без наворотов, но спорить по такому пустяковому поводу с разработчиками не будем. Перед началом гонки нас просят выбрать себе игрока, основываясь на нескольких характеристиках и стиле борьбы за победу. Стил, на самом деле, — это то, как будет действовать AI на трассе. Предложат вам помимо всего прочего и немножко попрактиковаться. Если вы не были знакомы с **Trickstyle** до этого, я настоятельно рекомендую пройти всю тренировочную игру. По крайней мере, познакомитесь с раскладкой клавиатуры и выучите несколько не самых полезных комбинаций, без которых в нормальной гонке вас просто растерзают. После этого вам придется сделать чрезвычайно неприятное открытие, заключающееся в том, что на данный момент открыта всего одна трасса. Это означает то, что просто так отдохнуть нам не дадут.

Удивляться по ходу гонки можно постоянно. Почему, к примеру, герой, за которого мы играем, перманентно тормозит на старте? Может, для того, чтобы дать фору компьютерным противникам? Но, похоже, им это совсем не нужно. Ведь выиграть в **Trickstyle** необычайно сложно. Порой бывает сложно доехать до финиша, так как в игре действует самое позорное изобретение человечества за всю историю индустрии — контрольные пункты (checkpoints),

разбросанные по трассам в произвольном порядке. Эта бредятина обламывает в самый неподходящий момент. Один раз меня даже не спасло лидерство — не хватило времени, чтобы добраться до очередного КПП, герой обхватил руками буйну голову, свесил ноги со своего реактивного скейтборда, в то время как его радостно обгоняли компьютерные противники. Им на checkpoint'ы было решительно наплевать. Хамство.

Трассы также сделаны с таким расчетом, чтобы нам было как можно сложнее, точнее, неприятнее играть. Встречаешь, к примеру, очень милый трамплин, на котором вроде бы даже написано «прыгни с меня», прыгаешь и, естественно, бьешься мордой в стену. Очень много невидимых поворотов, каких-то идиотских ступенек и прочих малопонятных препятствий. Достаточно того, что на трассе встречаются кошмарные углы-ловушки, которых в нормальной гонке, неважно симулятор это или аркада, быть в принципе не должно.

В то же время компьютерные противники едут идеально правильно. Они никогда не падают, если, конечно, вы их не столкнете, они никогда не заедут в угол и никогда не упустят возможности помешать вам. Кроме всего прочего они активно пользуются дополнительными наворотами трассы, путь игрока к которым закрыт. Кому захочется рисковать шансами на победу, дабы проделать пусть даже и очень эффектный трюк? Иначе говоря, **Trickstyle** лишен той легкости, кото-

рая должна быть вообще в любой игре. К нам относятся чрезвычайно недружелюбно, создается впечатление, что мы тут вообще лишние. А все потому, что наглецы-разработчики решили сделать из нормальной игры симулятор, снабдив его соответствующей сложностью. И после всего эти негодяи еще осмеливаются говорить о реалистичной физической модели! Это в гонке-то на реактивных скейтбордах на воздушной подушке... Совести у них нет. Мне, например, так и не удалось выяснить, по какому принципу персонаж, находящийся под нашим управлением, падает, прыгая с какого-то очередного трамплина. Слишком высоко? Ничего подобного, бывает и выше. Доска находилась не в том положении? Положение доски — этот фактор в **Trickstyle** не имеет никакого значения для игрового процесса. Хотя бы постольку, поскольку она висит над землей на солидном расстоянии.

Очень странно то, что в игре отсутствует выбор уровня сложности. Одна такая деталь, и, возможно, **Trickstyle** мог бы стать вполне хорошей игрой. По-моему, это очевидно.

В то же время **Trickstyle** отличает достаточно сложная структура, призванная разнообразить игровой процесс. И это хорошо. Вся игра разделена на несколько эпизодов, в каждом из которых по несколько трасс, объединенных общей тематикой. По прохождению этих трасс (необходимо придти самым первым) нам предлагается выступить на специальной арене и набрать определенное количество







При этом из **Trickstyle** могла бы получиться хорошая игра. Взять хотя бы великолепный дизайн трасс, которые, увы, плохо приспособлены для того, чтобы по ним можно было кататься. И даже стильная, хоть и не революционная графика производит самое лучшее впечатление. Оставалось совсем немного: умерить пыл не в меру горячего AI, убрать checkpoint'ы, слегка изменить структуру трасс и позволить игроку вволю экспериментировать с различными приемами и комбинациями. Разработчики предпочли сделать из аркадной гонки недостижимый 1080. Попытка оказалась провальной. Да, кстати, версии **Trickstyle** на PC и Dreamcast отличаются самым серьезным образом. Начнем с того, что у Dreamcast есть геймпад, с помощью которого значительно проще выполнять различные приемы. Ну а во-вторых, в консольную версию игры оказались включены несколько дополнительных режимов игры, что само по себе достаточно важно.

очков, выполняя разные трюки. Здесь все не так уж сложно, как можно было бы подумать. Достаточно один раз просечь фишку, чтобы неизменно показывать шикарные результаты. Единственно, что остается непонятным, так это почему на несчастной арене катаются сразу все персонажи? По этой причине случаются и донельзя обидные аварии. Причем односторонние — страдает, разумеется, только игрок. Помимо прохождения трасс и выступления на аренах нам разрешается принимать участие в импрови-

зированных соревнованиях с единственным соперником. Цели этих соревнований могут быть самыми разными, что, естественно, не может не радовать. При этом они, как ни странно, не так сложны, как гонки на трассах. От нас требуется выполнение каких-то приемов, иногда, кстати, сравнительно не простых, но вместе с тем, все, по крайней мере, достаточно понятно и даже приятно. Может, потому что разработчикам не удалось испоганить этот режим непродуманной конструкцией трасс. Ведь соревнования эти, как правило, проходят не на трассах, а на почти голом месте, если не считать каких-то гор и прочих вполне безобидных наворотов.

Несколько слов об управлении. Если бы оно было проще, было бы значительно лучше. Отдельные фанаты пользуются только курсорами, но тут уж можно обойтись без лишних комментариев.

Графика в общих чертах хороша. Разработчики, правда, пожадничали с полигонами, да и текстуры, мягко говоря, простоваты, но зато все достаточно быстро и динамично. Для гонки очень хороша, а главное разнообразна, анимация. Ну и, естественно, куча действительно великолепных спецэффектов, которые создают неповторимую игровую атмосферу. Увы, вряд ли в **Trickstyle** вы найдете что-то еще, кроме этой атмосферы.



## ДОСТОИНСТВА

Стильный дизайн, хорошая графика, отличная идея.

## НЕДОСТАТКИ

Неоправданно завышенная сложность, принципиально неправильная конструкция трасс, несбалансированный AI.

## РЕЗЮМЕ

**Trickstyle** можно использовать в качестве демонстрации возможностей современного компьютера. Играть рекомендуем только в самых крайних случаях.

5.5

- 1.5 VIDEO
- 1 SOUND
- 1 INTERFACE
- 0 GAMEPLAY
- 1.5 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS



# ГОРЬКИЙ-17

Сергей ДРЕГАЛИН dreg@gameland.ru

## ВВЕДЕНИЕ КУРС

Горький-17, как уже не раз упоминалось, твердо обосновался на трех китах — RPG, Adventure и Strategy. Поэтому нет ничего удивительного в том, что для прохождения игры потребуются уделить внимание каждому из указанных троицы. В чем должно проявляться это внимание? Попробую поделиться личным опытом.

**RPG.** Прокачка бойцов будет происходить пока они не достигнут 10 уровня. За каждый уровень дается 5 очков, которые можно приплюсовать к основным характеристикам. Советую сначала поднять меткость до 93-97%, а затем заняться удачей (в большей степени) и контратакой (в меньшей). На мой взгляд такая схема оптимальна. Что касается повышения мастерства владения оружием, то тут такое же ограничение — 10 уровень для каждого вида вооружения.

**Adventure.** Квесты в Горьком логичны, продуманы и достаточно просты. Чуть-

чуть внимания — и все загадки будут без труда отгаданы. Сюжетная линия имеет, как минимум, одно разветвление, про которое я отдельно скажу в тексте прохождения.

**Strategy.** Точнее даже не столько стратегия, сколько тактика. Именно она является основной частью игры, так как около 80% времени вы проведете в сражениях с монстрами. В прохождении я не стал расписывать каждый бой по ходам (прикиньте, сколько бы это заняло места, да и потом — кому оно надо?), а просто указал количество противников. Впрочем, это верно только для «рядовых» боёв. А для тех сражений, где можно применить хитрый маневр или использовать определенную особенность (читай «слабость») противника, привел советы и комментарии. Наверняка вы найдете не менее удачные тактические решения или изящные схемы боев, но тешу себя надеждой, что мой опыт окажется полезен.

А теперь — к делу.

## ПРОХОЖДЕНИЕ

После высадки группы просто двигайтесь вниз... Навстречу первым неприятностям.

### СРАЖЕНИЕ 1

**Противники:**

1. Сфинкс (40 ед. здоровья, Легкая броня) — 1 шт.

Первое сражение — первый опыт борьбы. Не тратьте пока патроны для винтовки и убейте сфинкса с помощью оружия ближнего боя или пистолета.

### СРАЖЕНИЕ 2

**Противники:**

1. Сфинкс (40 ед. здоровья, Легкая броня) — 2 шт.

Это сражение следует практически сразу же за первым. Опять же не хватается за винтовки и максимально экономьте боеприпасы. Почему? Да потому что в процессе игры вы найдете куда больше лечебных препаратов, нежели амуниции.

После того как ваши подопечные обсудят внешний вид «зеленых человечков» (отравленные ребята из натовского отряда), выберите доску и записку. Откройте ящик, который будет находиться неподалеку. В нем вы найдете огнемёт, топор, бейсбольную битку и 3 пластыря. Кстати, почти после каждого сражения можно добраться до такого ящичка, так что, если нет специальных оговорок, ищите его поблизости. Я же буду в дальнейшем просто указывать содержимое «послебоевого» ящичка.

Идите к воротам и контрольному прибору (направо).

### СРАЖЕНИЕ 3

**Противники:**

1. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) — 2 шт.

**Подкрепление:**

1. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) — 1 шт.; справа
2. Сфинкс (40 ед. здоровья, Легкая броня) — 1 шт.; левый нижний угол

Довольно серьезный бой, особенно для начальной стадии игры, когда персонажи еще не достигли и второго уровня. Пользуйтесь огнеметом и винтовками.

Заливав раны, идите налево. Двигайтесь до тех пор, пока вам навстречу не выскочит Василий Грачев, который на некоторое время составит вам

компанию. После того как разговор с ним будет окончен, на отряд нападут монстры.

**Противники:**

1. Сфинкс (40 ед. здоровья, Легкая броня) — 2 шт.
2. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) — 1 шт.
3. Крюгер (50 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня — 1 шт.

**Подкрепление:**

1. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) — 1 шт.; справа

Постарайтесь сразу же вручить какое-то оружие Грачеву. Я сунул ему в руки топор, и все последующее время называл его исключительно «Родионом Романовичем» ;).

Обратите внимание на бочку с бензином. Если выстрелить по ней из огнестрельного оружия, то она взорвется, нанося солидные повреждения всем существам в восьми смежных клетках. Используйте эту приятную особенность бочек себе во благо.

И еще один тактический прием на будущее — некоторые ящики на поле боя можно двигать (иконка с рукой и стрелкой на интерфейсной панели). Зачем это нужно? А хотя бы для того, чтобы «запереть» монстра в ловушку или заставить пойти по тому пути, который хорошо простреливается вашими бойцами.

После боя выберите записку и идите за ворота.

### СРАЖЕНИЕ 5

**Противники:**

1. Судья (200 ед. здоровья, Средняя броня), может лечиться — 1 шт.
2. Присяжный (20 ед. здоровья, Легкая броня) — 4 шт.

За ход Судья восстанавливал около 15-20 единиц жизни, что существенно осложняет борьбу против него. Да еще и четыре Присяжных докучают.

Попробуйте завести мелких супостатов под бочки и устроить небольшое пиротехническое шоу, а главного врага — Судью — поактивнее поливайте раскаленной струей из огнемета.

Разделавшись с милой судейской коллегией, зайдите в магазин и возьмите диск (всего их четыре штуки). Из ящичка достаньте узи, шесть патронов к нему, 24 патрона к винтовке и 6 пластырей. Выходите из магазина и идите по бордюру вдоль покачивающейся на волнах баржи.

### СРАЖЕНИЕ 6

**Противники:**

1. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) — 2 шт.

Требуется защитить Шалапина — странного синего монстра, напевающего нехитрый мотив. Для этого нужно разделаться с противниками за 5-6 ходов, иначе лебединая песня нашего Шалапина станет его похоронным маршем.



Подберите из ящичка бронежилет, 5 дротиков (боеприпасы для парализующего пистолета, который вы найдете чуть позже) и 5 повязок. Поднимитесь по трапу на верхний ярус и зайдите в комнату. В ней будет запечатый сейф, код к которому вам подсказал Шалапин — помните Дешемодовский мотив «Pleasure, little pleasure»? Вот и наберите слово «pleasure» с помощью кнопок (75327873), после чего заберите из недр сейфа электрошок, 4 гранаты, 8 боеприпасов к помповому оружию и 3 болеутоляющих средства.

Возвращайтесь к отравленным натовцам и отыщите справа серо-голубой домик, внутри которого припрятана пара перчаток. С их помощью мож-



но открыть ворота под напряжением. Но сначала давайте разведем нижнюю часть карты.

### СРАЖЕНИЕ7

#### Противники:

1. Сфинкс (40 ед. здоровья, Легкая броня) – 1 шт.
2. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.
3. Горилла (75 ед. здоровья, Легкая броня), электрозащита – 2 шт.

Без комментариев – стандартная сеча.

Возьмите баллон со сжатым кислородом. Найдите ящик, внутри которого завален лом, 6 патронов к пистолету и 2 пачки продуктов. Подлечите солдат, раздайте всем боеприпасы и идите к воротам под током. Открывайте их с помощью перчаток и спускайтесь вниз.

### СРАЖЕНИЕ8

#### Противники:

1. Бабуля (200 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.
2. Внучек (25 ед. здоровья, Легкая броня) – 3 шт.

Хороша тварь, а? Ею и займитесь в первую очередь. НЕ УБИВАЙТЕ мелочевку (ранить можно), так как если вы уничтожите хотя бы одного из Внучат, то Бабуля начнет атаковать ваших бойцов, снимая за атаку аж по 40 хит-поинтов! Причем нападает она с огромных дистанций и может достать любую клетку. Чтобы избежать этой радужной перспективы – оставьте в покое внучат, пусть они даже и немного потреплют ваших бойцов пока те разбираются с Бабулей.



Возьмите руку, которая пригодится впоследствии для отпирания ворот. Зайдите в бытовку и возьмите из ящика парализующий пистолет, 2 гранаты, 8 метательных ножей и 6 патронов к пистолету. После этого зайдите в туннель и используйте на камнях баллон со сжатым газом. Возьмите огнестрельное оружие (из соображений экономии – пистолет) и выстрелите по баллону (использовать пистолет на баллоне). В появившейся нише окажется ящик, внутри которого вы найдете напалмовый гранатомет, 3 напалма, «ракеты» и 4 упаковки продуктов. Самым ценным из перечисленного является «ракета» – страшная штука с бешеным радиусом поражения (можно нацеливаться в произвольную клетку!), снимающая по 200 хит-поинтов с целей. Приберегите эту вещь!

Отправляйтесь к контрольному прибору и открывайте ворота с помощью руки. Заходите в гостеприимную арку.

### СРАЖЕНИЕ9

#### Противники:

1. Бивис&Батхед (300 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 1 шт.

Тут я совершил серьезную ошибку, причем стратегическую ошибку. Взял и дуру использовал «ракеты» по Б&Б. Конечно, исход сражения был тут же предрешен, причем с минимальными потерями со стороны бойцов МЧС, но как я впоследствии пожалел о содеянном! Ох как не хватало мне этой «ракеты»! Друзья, призываю вас не тратить понапрасну чудо военной техники и попытаться

завалить Б&Б обычными средствами. Парализуйте его, бейте из винтовок, кромсайте топором... Я уверен – справитесь. А «ракеты» приберегите до лучших времен.

Обратите внимание, что на поле боя находится ящик. Доберитесь до него и возьмите 3 КО-гранаты.

Откройте металлические ворота и пройдите в них. Подберите записку, затем возьмите из ящика 3 бутылки водки, автомат узи, 6 патронов к узи и 4 повязки. После этого идите вниз до тех пор, пока не встретите двух мародеров. Впрочем, стоп! Прежде чем вы встретите двух милых ребят, у вас есть еще одно дело – отберите у Грачева ВСЕ предметы из инвентаря. Поверьте, они ему больше не пригодятся.

Поговорив с двумя мразями-мародерами, подберите журнал и скажите «Адиос, амиго!» Грачеву. Точнее, это он скажет вам «Адиос». А еще точнее, просто убежит, даже не попрощавшись...

Впрочем, нам еще предстоит с ним встретиться.

### СРАЖЕНИЕ10

#### Противники:

1. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) – 2 шт.
2. Шершень (50 ед. здоровья, Средняя броня), делают персонажа воспламеняемым – 4 шт.

Не слишком сложный бой, однако важно помнить, что после него, без малейшей передышки, начнется второе сражение. И еще – будьте осторожнее с шершнями, так как они при атаке делают ваших персонажей воспламеняемыми. Если после этого Гарсия выпустит в них очередь... Нет, лучше до такого не доводить!

Не упустите возможности опустошить два ящика. В правом вы найдете тяжелый бронежилет, 3 пистолета и 12 патронов к винтовке, а в нижнем – парализующий пистолет, 5 дротиков и 3 повязки.

### СРАЖЕНИЕ11(нон-стоп!)

#### Противники:

1. Горилла (75 ед. здоровья, Легкая броня), электрозащита – 2 шт.
2. Крюгер (50 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 2 шт.

#### Подкрепление:

1. Малыш (40 ед. здоровья, Легкая броня) – 3 шт.; труба в левом верхнем углу

На поле боя будет три бочки со взрывчатыми веществами. Заманите монстров поближе к ним и дайте залп. Главное – справиться с основными противниками, а подкрепление в виде трех Малышей никакой реальной опасности не представляет.

Возьмите из ящика 3 КО-гранаты, бронежилет и 3 болеутоляющих средства. Отправляйтесь в живописные трущобы подземной канализационной системы, где вы встретите Джоан Макфадден. Вот уж действительно романтическая встреча в удивительно располагающем к знакомству месте!

Джоан присоединится к вашему отряду. Это, безусловно, хорошая новость, так как помимо просто симпатичного бойца вы получите и отличного медика – Джоан имеет 15% бонус к лечению. Так что пока девушка бу-



дет с вами в отряде, все медицинские операции должна проводить именно она. А вот боевые навыки у Джоан несколько более скромные – 3 по части обращения с пистолетом, и на этом все.

Идите к ящику, который будет рядом с выходом, и заберите из него 2 коктейля Молотова, 5 метательных ножей и 3 упаковки продуктов. Затем разверните бурную деятельность – поверните вентиль, щелкните выключателем и крутаните еще один вентиль, который находится рядом с бьющей из стены струей пара. Все эти манипуляции приведут к освобождению прохода к музею.

Впрочем, одно препятствие все же осталось...

### СРАЖЕНИЕ12

#### Противники:

1. Шкаф (70 ед. здоровья, Тяжелая броня) – 1 шт.
2. Малыш (40 ед. здоровья, Легкая броня) – 3 шт.



Уничтожение Шкафа не сложно – просто выходите на три клетки, стреляйте и вновь уходите на три клетки назад. Похожим образом разберитесь и с мелочевкой.

### СРАЖЕНИЕ13

#### Противники:

1. Сфинкс (40 ед. здоровья, Легкая броня) – 4 шт.
2. Скорпион (70 ед. здоровья, Легкая броня), электрозащита – 1 шт.

#### Подкрепление:

1. Скорпион (70 ед. здоровья, Легкая броня), электрозащита – 2 шт.

Как только вы выйдете из прохода, начнется новая бойня, но не слишком серьезная. Здесь можно победить противника практически одним огнем, благо все противники элементарно поддаются возгоранию.

Возьмите из ящика под лестницей 2 бутылки водки, 6 патронов к узи, 2 лечящих мази и 2 упаковки продуктов. Потом найдите внизу еще один ящик, который обогатит ваш инвентарь на 1 лом, 24 патрона к винтовке, 18 патронов к пистолету и 6 боеприпасов к помповому ружью. Остался еще один ящик, который расположен недалеко от входа рядом с комодом. Найдите его и заберите 3 коктейля Молотова, 2 гранаты, 3 упаковки продуктов и 5 болеутоляющих средств.



Прежде чем открыть комод и забирать из его недр второй диск, подготовьтесь к бою. К серьезному бою.

### СРАЖЕНИЕ 14

#### Противники:

1. Паровой котел (250 ед. здоровья, Тяжелая броня) – 1 шт.

#### Подкрепление:

1. Малыш (40 ед. здоровья, Легкая броня) – 3 шт.

Завалить Котла будет не так-то просто. Моя тактика была простой (и эффективной) – огонь плюс парализация, но все равно потрепал Котел бойцов – будь здоров.

После боя вернитесь ко входу и поднимитесь наверх по направлению к бочке с желтой карточкой.



### СРАЖЕНИЕ 15

#### Противники:

1. Крюгер (50 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 2 шт.
2. Шустрый Джо (100 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 2 шт.

Шустрый Джо – очень неприятный противник. Мало того что он атакует с приличной дистанции, нанося изрядное количество повреждений, так к тому же он еще пускает сразу две ракеты!.. Теперь понимаете, почему нам заботливо поставили на поле боя три бочки? ;)

Разделавшись с шустрыми монстрами, возьмите с бочки желтый ключ, а затем поднимайтесь наверх по лестнице и отправляйтесь в музей.

В музее вас уже будут ждать спецназовцы. Запомните этих храбрых ребят – с ними еще предстоит встретиться (читай «драться»). Но пока диалог закончится вполне мирно.

Подойдите к главному компьютеру музея, используйте желтую карточку и... приготовьтесь к обороне этой системы!

### СРАЖЕНИЕ 16

#### Противники:

1. Шустрый Джо (100 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 1 шт.
2. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.
3. Малыш (40 ед. здоровья, Легкая броня) – 1 шт.
4. Танцор диска (50 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.

#### Подкрепление:

1. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.; слева
2. Танцор диска (50 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.; слева
3. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.; справа
4. Шкаф (70 ед. здоровья, Тяжелая броня) – 1 шт.; справа

Ваша задача – защитить компьютер от монстров. Скажу честно – мне это удалось раз с пятого, так как «жизни»

у компа не так много, а вот противников, которые так и норовят превратить его в бесполезную грудку железа, – хоть отбавляй (см. список противников).

Основная тактика, с помощью которой мне удалось победить в этом сражении, называлась «принимать огонь на себя». Во-первых, ставьте солдат таким образом, чтобы удары монстров приходились на них, а не на несчастный компьютер. Звучит дико – поставять живую плоть вместо железки, но такова суровая реальность Горького. Во-вторых, как можно активнее используйте парализующие средства. В-третьих, будьте готовы достойно встретить вражеское подкрепление. И, наконец, в-четвертых, добавь в ночь побольше огня!..

Возьмите из ящика парализующий пистолет, 5 дротиков, бронежилет и 2 повязки. После этого приведите в порядок группу и идите вниз.

### СРАЖЕНИЕ 17

#### Противники:

1. Сфинкс (40 ед. здоровья, Легкая броня) – 2 шт.
2. Малыш (40 ед. здоровья, Легкая броня) – 3 шт.
3. Танцор диска (50 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.
4. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.
5. Шустрый Джо (100 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 1 шт.

Если бы противник ринулся единой стаей – отряду МЧС несдобровать. Но, к счастью, все атаки будут идти одна за одной, и решающего удара враг так и не нанесет.

Заберите из ящика 3 бомбы с таймером (взрываются через два хода), 3 гранаты, 8 боеприпасов к помповому оружию и 2 противоядия. Покончив с экипировкой, идите в левую часть музея.

### СРАЖЕНИЕ 18

#### Противники:

1. Шустрый Джо (100 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 1 шт.
2. Крюгер (50 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 1 шт.

Ваша задача – защитить Медузу. Пусть вас не смущает внешний вид этого парня – несмотря на пережитые мутации и трансформации, он сохранил рассудок и при удачном раскладе станет вашим союзником.

Бой будет легким – не слишком мешкайте, и через три-четыре хода Медуза присоединится к отряду.

Поднимитесь на второй ярус музея и идите на балкон. Заберите из ящика 3 бомбы с таймером, 6 патронов к винтовке и 4 пластыря. Вернитесь назад и идите в соседнюю дверь, где вас уже ждут с распростертыми объятиями.

### СРАЖЕНИЕ 19

#### Противники:

1. Шкаф (70 ед. здоровья, Тяжелая броня) – 1 шт.
2. Малыш (40 ед. здоровья, Легкая броня) – 1 шт.
3. Шустрый Джо (100 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 1 шт.
4. Скорпион (70 ед. здоровья, Легкая броня), электрозащита – 2 шт.
5. Танцор диска (50 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.
6. Горилла (75 ед. здоровья, Легкая броня), электрозащита – 1 шт.

Стандартный бой – без комментариев.

Возьмите из ящика 2 бутылки бензина, 12 патронов к узи и целых 6 лечебных комплексов. Идите направо, пока не встретите ребенка. Милого такого ребенка...

### СРАЖЕНИЕ 20

#### Противники:

1. Девочка (75 ед. здоровья, Средняя броня) – 1 шт.
2. Шустрый Джо (100 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 2 шт.

Можете смело нарушать приказ Селиванова о защите девочки. Лучше ударить первому, пока ребенок не превратился в монстра.

К Шустрым Джо подбегаетесь под прикрытием ящиков – иначе вас будут жестко обстреливать с большой дистанции.

Возьмите с пола оранжевый ключ, который впоследствии можно будет использовать на сканере телескопа. Но это потом, а пока – новый бой.

### СРАЖЕНИЕ 21

#### Противники:

1. Лилит (75 ед. здоровья, Средняя броня), защита от оглушения – 3 шт.
2. Танцор диска (50 ед. здоровья, Средняя броня) – 2 шт.

Стандартный бой – без комментариев.

Пройдите в глубь помещения, откройте ящик, в котором окажется 5 упаковок продуктов, 24 патрона к пистолету, 5 дротиков и 4 пластыря. Экипировавшись, поднимитесь вверх по лестнице и направляйтесь в обсерваторию.

Внутри вскройте еще один ящик (4 гранаты, 24 патрона к винтовке, 4 повязки и 4 напалма), дерните рычаг и используйте оранжевую карточку на сканере телескопа. Появится мостик, по которому можно выбраться на крышу.

### СРАЖЕНИЕ 22

#### Противники:

1. Мотылек (50 ед. здоровья, Легкая броня), защита от огня, защита от холода – 9 шт.

Как только вы окажетесь на крыше здания, вас окружают девять(!) Мотыльков. Твари эти не очень опасны, но есть один нюанс, который на первых порах может доставить определенные неприятности. Обратите внимание, что атаковать нужно не смежную клетку, которая находится под Мотыльком, а на одну ниже. Это объясняется тем, что Мотыльки парят в воздухе и висят довольно высоко над землей.

Выждите момент, когда летающие твари сгруппируются у бочек. После того дайте хороший залп.

После боя идите влево и возьмите красный ключ.

### СРАЖЕНИЕ 23

#### Противники:

1. Танцор диска (50 ед. здоровья, Средняя броня) – 2 шт.
2. Шустрый Джо (100 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 1 шт.
3. Мотылек (50 ед. здоровья, Легкая броня), защита от огня, защита от холода – 2 шт.

На все про все у вас шесть ходов, иначе взорвется бомба с часовым механизмом, которая убьет ВСЕ отряд. Так что действуйте понаглее и поактивнее. Я уложился в четыре хода.

Возьмите из ящика 1 электрошок (парализует противника; перезаряжается в течение четырех ходов), 6 патронов к винтовке и 2 болеутоляющих средства. После этого возвращайтесь назад.

### СРАЖЕНИЕ 24

#### Противники:

1. Василиск (400 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 1 шт.

Победить василиска относительно несложно – обложите его бомбами и парализуйте. Долго он не протянет, несмотря на уйму здоровья и неплохую броню.

А теперь ВНИМАНИЕ! Сейчас у вас есть выбор, как развивать сюжетную линию – либо идти к компьютеру музея, либо идти в правую часть крыши. Я останавливаюсь на втором варианте. Итак, ведем отряд направо до тех пор, пока Медуза не начнет говорить странные вещи...





## СРАЖЕНИЕ25

## Противники:

1. Медуза (120 ед. здоровья, Средняя броня), защита от оглушения – 1 шт.
2. Мотылек (50 ед. здоровья, Легкая броня), защита от огня, защита от холода – 2 шт.
3. Лилит (75 ед. здоровья, Средняя броня), защита от оглушения -1 шт.

Увы, процессы, которые начались в мозгу Медузы, необратимы. Бывшего союзника придется в кратчайшие сроки отправить на тот свет. Проще всего это сделать при помощи огнемёта.

После боя отыщите два ящика. В правом будет 4 ножа, 5 упаковок продуктов и 2 лечебных мази, а в нижнем – 3 КО-гранаты, 2 коктейля Молотова и 3 болеутоляющих средства. В дверь можно не ходить – бесполезно (впрочем, на альтернативную сюжетную линию это не распространяется). Поэтому возвращайтесь к центральному компьютеру музея и используйте на нем красную карту доступа. Идите в проход, с которого было снято защитное поле.

## СРАЖЕНИЕ26

## Противники:

1. Крестоносец (350 ед. здоровья, Тяжелая броня), оглушает, защита от оглушения – 1 шт.
2. Люсси (100 ед. здоровья, Средняя броня), защита от оглушения – 2 шт.

Стандартный бой – почти без комментариев. Единственный совет – не жалейте боеприпасов и огня.

После боя полностью разоружите Джоан, оставив ей несколько пластырей или упаковок продуктов... Чувствуете, к чему идет дело? Увы, самого симпатичного солдата (и хорошего доктора) мы очень скоро потеряем...

## СРАЖЕНИЕ27

## Противники:

1. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) – 2 шт.

Начало сражения будет несколько шокирующим – невидимая тварь укусит и отравит Джоан, после чего благополучно исчезнет. Не пытайтесь применить противоядия – это не поможет, но вот умереть до конца боя девушка не должна ни при каком раскладе. Так что внимательно следите за ее уровнем жизни.

Покончив с двумя Гарсиями, попрощайтесь с Джоан, которая очень скоро погибнет от яда. Минута молчания...

Жаль девушку, но наша тройка пока жива и, возможно, даже здорова. И главное – не собирается пока прощаться с жизнью. Поэтому найдите ящик с 4 гранатами, 18 патронами к винтовке, 18 патронами к узи и 5 повязками и отправляйтесь вниз за новой порцией адреналина.

Внизу вы встретите «натовцев», который окажутся «ко-совцами» — спецназовцами под командованием генерала Косова. После недолгой ожесточенной словесной перепалки начнется бойня.

## СРАЖЕНИЕ28

## Противники:

1. Спецназ (60 ед. здоровья, Легкая броня) – 7 шт.
2. Косов (100 ед. здоровья, Легкая броня) – 1 шт.

Два комментария. Первое – «7 шт. спецназа» и «1 шт.

Косов» – выглядит ужасно, но я решил все же не изменять стандартную форму о противниках. Второе – насчет легкой брони нет никакой уверенности. Дело в том, что в явном виде она не указывается, но по наносимым повреждениям можно сделать вывод, что она все же легкая.

Не слишком церемоньтесь – идите напролом, используя напалм и огнемёт.

После небольшой передышки и оказания первой помощи двигайтесь к ящику...

## СРАЖЕНИЕ29

## Противники:

1. Шериф (400 ед. здоровья, Средняя броня), защита от оглушения – 1 шт.

Шериф – очень мерзкий противник. Его основная опасность заключается в том, что он способен совершать две атаки за ход. Единственное уязвимое место – отсутствие защиты от огня. Этим-то вы и воспользуетесь.

Возьмите из ящика ракетницу, 8 боеприпасов к помповому оружию, 3 упаковки наркотика и 4 пластыря. Приведя группу в порядок, идите наверх.

## СРАЖЕНИЕ30

## Противники:

1. Сестрица (100 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от огня – 1 шт.
2. Арлекино (70 ед. здоровья, Средняя броня), оглушает, электрозащита – 4 шт.



Избегайте прямого контакта с Арлекино, так как эти твари оглушают ваших солдат при атаке. Лучше бейте их издали, при необходимости используя парализующие дротикоты.

Зайдите в лавку, внутри которой найдете 6 газовых гранат, 1 «зарю», 4 лечебных комплекса и 12 патронов к винтовке. Кстати, «заря» похожа на «ракету», с той лишь разницей, что атакует электричеством (вроде бы). Выходите из лавки и идите налево.

## СРАЖЕНИЕ31

## Противники:

1. Гарсия (60 ед. здоровья, Средняя броня) – 2 шт.
2. Арлекино (70 ед. здоровья, Средняя броня), оглушает, электрозащита – 2 шт.
3. Топотун (110 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от яда, защита от оглушения, защита от ловушки – 1 шт.
4. Отморозок (80 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от оглушения, защита от холода – 1 шт.

Любопытный Тарас попадет в беду – он будет отрезан от группы и некоторое время ему придется сражаться в одиночку. Не жалейте патронов и поактивнее используйте огнемёт.

После боя идите вниз до входа в дом. Возьмите из ящика огнемёт, 5 дротикот, диск и ключ. Распихав по карманам все это добро, направляйте стопы к отелю. В отель пока попасть не удастся, поэтому спуститесь в гараж и возьмите из багажника машины отвлекающий маяк. Маяк используется в качестве при-

манки для монстров, которые рвутся к нему, воссоздавая картину «налет армян на водокачку».

В ящике, который будет неподалеку, вы найдете 3 КО-гранаты, азотную пушку, 3 напалма и кевларовый жилет.

Покиньте гараж и идите ко входу на завод. Пролезьте через пролом в стене, отодвиньте крышку люка и заберите последний, четвертый, диск. Возвращайтесь назад, сметайте из ящика 4 гранаты, 18 патронов к пистолету, 12 патронов к узи и 4 лечебных комплекса. Двигайтесь к воротам.

## СРАЖЕНИЕ32

## Противники:

1. Топотун (110 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от яда, защита от оглушения, защита от ловушки – 2 шт.
2. Шустрый Джо (100 ед. здоровья, Средняя броня), защита от огня – 2 шт.

Ваша задача – защитить Анну Хатчинс. Сделать это без отвлекающего маяка практически невозможно, а вот с оным – пара пустяков. Выкладывайте приманку и готовьте оружие. Кстати, обратите внимание, что топотуны на звуки маяка реагировать не будут!

После боя маяк автоматически переключается на инвентарь персонажа.

Рыжеволосая красавица Анна присоединится к вашему отряду. Она не имеет никаких специальных способностей, да и боец неважный... Но какой шарм! ;)

Поговорив с девушкой, отправляйтесь в арку.

## СРАЖЕНИЕ33

## Противники:

1. Манипулятор (450 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от огня – 1 шт.

Были бы все такие противники! Я даже не узнал, как атакует этот тип, так как немедленно поразило его шок и начал методично лупить оружием ближнего боя (штыки, бита, топор и пр.). Стрелять не советую – патрон не напасешься, а кроме того, где еще получишь такой шанс прокачать персонажа во владении каким-либо оружием ближнего боя? Чтобы Манипулятор остался неподвижен – поочередно атакуйте его азотной пушкой и электрошоком.

Бой получится затяжным – у меня он окончился лишь на 34 ходу.

Идите к воротам, которые открываются с помощью ключа.

## СРАЖЕНИЕ34

## Противники:

1. Люсси (100 ед. здоровья, Средняя броня), защита от оглушения – 2 шт.
2. Отморозок (80 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от оглушения, защита от холода – 2 шт.

Стандартный бой – без комментариев.

Возьмите из ящика 6 ракет, тяжелый бронежилет, 12 патронов к винтовке и 6 повязок. Теперь отправляйтесь ко входу в отель и стреляйте разок из гранатомета по





двери. Путь свободен!

Свободен?..

### СПРАЖЕНИЕ35

#### Противники:

1. Отморозок (80 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от оглушения, защита от холода – 1 шт.
2. Топотун (110 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от яда, защита от оглушения, защита от ловушки – 2 шт.
3. Арлекино (70 ед. здоровья, Средняя броня), оглушает, электрозащита – 3 шт.

Используйте ловушку – это позволит вам выиграть время на рекогносцировку и отвлечет монстров. Чтобы не повторяться в дальнейшем – маяк должен быть использован в каждом последующем сражении. Не забывайте об этой наиполезнейшей вещице!

Проходите в холл гостиницы и вызывайте лифт наверх.

### СПРАЖЕНИЕ36

#### Противники:

1. Мотылек (50 ед. здоровья, Легкая броня), защита от огня, защита от холода – 1 шт.
2. Отморозок (80 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от оглушения, защита от холода – 1 шт.

Заберите из ящика 3 газовых гранаты, «молнию», кевларовый жилет и 3 штуки ГРВБ. Возвращайтесь в холл, после чего вызывайте лифт вниз.

Поднимитесь на один ярус вверх и взломайте ящик (3 гранаты, 6 патронов к пистолету, 3 напалма, 6 упаковок продуктов). Подлечите бойцов, отберите все предметы у журналистки (не волнуйтесь – девушка останется жива, просто не пойдет дальше с вами) и направляйтесь ко входу в лабораторию.

### СПРАЖЕНИЕ37

#### Противники:

1. Мессия (170, Средняя броня), защита от огня, защита от ловушки, защита от холода – 1 шт.

Любопытный бой... Даже не пытайтесь расколоть боеприпасы на эту тварь. Все равно промажете. Попасть в Мессию можно только с единственной клетки, которая располагается прямо перед ней.

Ведите двух бойцов к твари и поставьте их перед ящиками. Кстати, можете не торопиться – Мессия никуда не двинется, так как прибита к стенке на совесть. Теперь передвиньте ящики к стене и возьмите в руки любое оружие ближнего боя (штыки, бейсбольную битку, топор и т.д.). Теперь поочередно выполняйте следующие действия:

А) выходите на три клетки (соответственно, влево или вправо, чтобы оказаться на нужной клетке)

Б) атакуйте тварь

В) отойдите на прежнюю позицию.

Если действовать по такой схеме, то Мессия окажется убитой через 15-17 ходов. При этом не пострадают ни один из ваших солдат!

Возьмите из ящика азотную пушку, 6 патронов к узи, 8 боеприпасов к помповому оружию и 6 пластырей. После этого двигайтесь к сияющей эфирной массе, которая окажется телепортером.

### СПРАЖЕНИЕ38

#### Противники:

1. Инкубус (150, Тяжелая броня), защита от оглушения – 2 шт.
2. Отморозок (80 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от оглушения, защита от холода – 2 шт.

При грамотном ведении боя ваши подопечные не получат ни единой царапины и не потратят ни единого патрона (можно обойтись только перезаряжаемым оружием). Заманчиво, верно?

Итак, несколько слов о том, как повернуть эту операцию. Используйте уникальную способность Инку-

бусов, заключающуюся в том, что они могут за ход кидать два сгустка энергии. Эти сгустки ровно через ход взорвутся, нанося существам в соседних клетках до 60 единиц повреждений. Никакими другими способами атаки Инкубусы НЕ ВЛАДЕЮТ!

Вот и получается выигрышная схема сражения – преследуйте и жгите из огнеметов Инкубусов, выманивая под взрывы тупорылых отморозков. Всех дел-то!

После боя подойдите к паровозу. Вновь вы встретитесь с отрядом натовцев, возглавляемым неким офицером. Опять словесная перепалка, которая быстро перерастет в огневую...

### СПРАЖЕНИЕ39

#### Противники:

1. Натовцы (100, Легкая броня) – 5 шт.

Можете не возиться с этими ребятами и накрыть их вместе единым залпом из «зари», «ракеты» или «молнии». Осталось-то, всего ничего, четыре сражения, так что экономия амуниции уже бессмысленна.

Разделавшись одним махом с натовцами, войдите в служебное помещение и дерните рычаг. Вернитесь назад и подберите из ящика 3 ракеты и 5 повязок. После этого отыщите помещение реактора и включите главный компьютер. Как только он будет запущен, поезд, преграждавший вашим бойцам дорогу, уедет, и путь окажется свободен. Вперед!

### СПРАЖЕНИЕ40

#### Противники:

1. Сестрица (100 ед. здоровья, Тяжелая броня), защита от огня – 2 шт.
2. Жнец (100, Тяжелая броня), защита от оглушения – 2 шт.

Стандартная сеча – без комментариев.



Спуститесь вниз по лестнице и возьмите из ящика (в левой части зала) 4 бомбы с таймером, 4 боеприпаса к помповому ружью, 5 дротиков и 4 лечебных комплекса. Вылечите до максимума бойцов, раздайте каждому противоядия и отправляйтесь в верхнюю часть зала.

### СПРАЖЕНИЕ41

#### Противники:

1. Невидимки (70(?), Легкая броня(?)), защита от огня, защита от оглушения, защита от холода, электрозащита – 5 шт.

Помните тварь, которая отравила Джоан, но с которой вам не удалось тогда сразиться? Что же, теперь пришло время узнать, чего она стОит в бою.

Не пугайтесь, когда невидимые враги отравят ваших бойцов. Не поддавайтесь панике, когда будет казаться, что они повсюду и их ни за что не одолеть. Вы справи-

тесь. Главное – не жалеть патронов.

Не тратьте время на лечение бойцов, лечите их только в САМЫХ крайних случаях. Если солдаты были в отличной форме к началу боя, то вы должны успеть справиться с врагом до того, как яд окончательно добьет их.

Тактика Невидимок следующая – «подошел, ударил, немного отступил». Постарайтесь запоминать, в каком направлении они отступают и где они могут находиться к концу хода. Кстати, есть косвенные подсказки местоположения Невидимок – если вдруг винчестер не может стрелять, скажем, через две клетки, значит на ней находится враг.

Закладывайте бомбы, кидайте гранаты, стреляйте из винтовок, лупите из гранатомета, в общем, используйте только мощное ОБЫЧНОЕ оружие. Не применяйте ничего другого, так как Невидимки обладают полным иммунитетом к любым нестандартным воздействиям.

Приведите в порядок бойцов и приступайте к финальному действию. Включите электрогенератор, после чего поднимитесь по лестнице и опустошите ящик (бластер, 12 патронов к винчестеру, кевларовый бронежилет и 4 противоядия).

Идите наверх. Возьмите из очередного ящика 3 ракеты, 3 напалма, 6 патронов к винтовке и 6 повязок. Подойдите к пульта управления устройством телепортации и отключите его. Что же, дальнейший маршрут группы очевиден.

### СПРАЖЕНИЕ42

#### Противники:

1. Натовцы (100, Легкая броня) – 3 шт.
2. Генерал Павлов (100, Средняя броня) – 1 шт.

Стандартный бой – без комментариев.

Следующий бой пойдет нон-стопом, так что будьте готовы!

### СПРАЖЕНИЕ43

#### Противники:

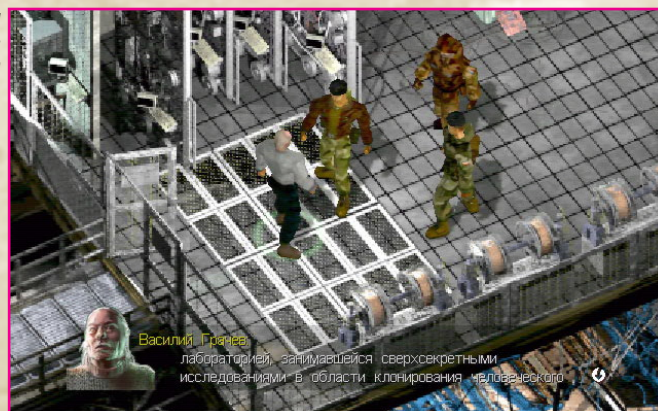
1. Бывший Грачев (500, Тяжелая броня), защита от яда, оглушает, травит и минирует за один ход! – 1 шт.

Ждете чего-то сверхнеобычного? Напрасно. Да, Бывший Грачев окажется действительно сильным монстром, но справиться с ним будет очень и очень несложно для ваших опытных бойцов.

Сразу же оглушайте супостата и начинайте методично его обрабатывать всеми подручными средствами. В моем случае экс-Грачев больше всего вкусил прелестей гранатомета и напалма. Бой был закончен через 7-8 ходов...

The End... и ждем Горького-18!

СИ TACTIX





# ПЕТЬКА ИВИЧ: СУДНЫЙ ДЕНЬ

# Александр ЧЕРНЫХ

## ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ, ИЛИ ВЭЛКАМБЭКТУ ГАДЮКИНО

Итак, Василий Иванович не погиб, переплывая реку. Его похитили инопланетяне, покодоловади над ним на своей секретной лунной базе и вживили в голову микрочип. И теперь из-за этого самого микрочипа Василию Ивановичу по ночам снятся кошмары. Снится, что на дне пересохшего деревянного колодца инопланетные пришельцы построили огромный непонятный лабиринт. И, естественно, надо в этот самый лабиринт спуститься, изучить всё и сделать выводы.

Поехали. Обнаруживаем себя в родном Гадикино в районе этого самого пересохшего колодца. Можно, конечно, попробовать спуститься вниз прямо сейчас, но веревка, привязанная к журавлю, коротковата — надо удлинить чем-нибудь. Перво-наперво идем к Петькиной халупе, глядим на баню. Крепкая, медведи нами говоря, постройка (уж если в ней опалились белье и имеют к тому же наглость там безнаказанно квасить — значит, баня неприступна, как Форт-Нокс) — похоже, что подпорка ей ни к чему. Забираем и тут же привязываем к колодезному журавлю. Вуаля! Теперь можно в колодец с головой. Правда, предварительно настоятельно рекомендуем пошляться еще немного по Гадикино. Знакомые, надо сказать, места кругом — вот только алкашей много развелось, это пугает. У тусовки алкашей в лесу, кстати, надо забрать банку спирта — все равно в них больше не лезет. От банки тут же можно отодарить этикетку — мы же с вами знаем, что там внутри, а остальным необязательно... Да! Формула спирта — это истинная ценность, и ее с удовольствием обменяет на свои модные зеркальные очки новый спикер Гадикинского клуба Пасечник Кузьмин (очки тут же расцелуются на отдельные скрученные стекла прямо в петькином чмодае). Готово? ОК. Теперь идем на свалку — копаться в отходах. Находим сломанную модель самолета — берем (пригодится). В туписе за свалкой, между прочим, до сих пор функционирует электрочист — учтем. Теперь наведем дом Петьки. Если кто-то забыл, в шкафу у окна находится резиновая баба (не оставлять же ее там!). Кроме того, берем горшок с неизвестным растением (по виду, конечно, марихуана, но на самом деле — черт ее знает). Да! Может, прежде чем лезть в колодец, к Фурманову зайти? Он все так же разговорчив. Кроме того, на входе в его кабинет висит электролампочка. Нам она на самом деле ни к чему, но вот провод от нее однозначно нужен. Забираем провод и лезем в колодец первый раз.

Соу, лабиринт действительно существует. Правда, сразу же за входом — каверна. Впрочем, кто-то услужливо оставил здесь же пару досок, по ним мы и переходим разлом и попадаем...

Попаем в комнату, проход через которую наглухо закрыт гигантским бильярдным шаром «13». Как его убрать? Взорвать, конечно. Возвращаемся на свалку, приделываем Фурмановский провод к обрывку, висшему на дереве, прокладываем в катакомбы к шару. Теперь только за взрывчаткой дело стало. Ее, по слухам, полно у Фурманова — он даст. Наверняка.

Укладываем динамит под шар. Теперь осталось только нажать на «Play!» — как замкнуть электроцит (от которого под шар идут провода) с помощью Василь Ивановича, я думаю, объяснять не надо — этот пример стал уже хрестоматийным.

Снова спускаемся в колодец, проходим туда, где лежал шар. Справа по экрану — барельеф, изображающий байкера. Спорим, руль с замечательными зеркалами ему больше не понадобится? Да, кстати, в этой же комнате кнопка есть — ее лучше не трогать (или сохраниться предварительно).

Продолжим дальше, еще на экран направо — там находится лазерная установка. Надо ее нейтрализовать. Руль придела-  
ываем на потолок, а сломанные очки используем на устан-  
овке — все, теперь тут можно пройти.

Входим в подземелье, разбираемся. Реки лавы и всего три существенных объекта — литейная, барельеф Дюка Нюкема и еще одна лаверная установка. В литейной находим пустой горшок и наполняем лавой (берем!), с барельефа отрываем штурган (вандализм — это по-нашему!). Остается открыть щотную лаверную установку. Возвращаемся в комнату с атомной кнопкой, и на этот раз проходим налево. Попадаем в комнату со столбами а-ля «Пятый Элемент» — на них надо расположить, соответственно, символы Огня, Воды, Водуха, Земли и Любви. Причем на столбе, где должен быть символ любви, на здоровенные болты привычна механическая муха, и отодрать ее никак не удается — придется отстрелить из дуковского винчестера (и прихватить с собой)! ОК, теперь располагаем на столбах предметы: банка спирта — символ Воды (а хоть бы и огненной!), самолетик со свалили — символ Водуха, горшок из Петькиной комнаты — символ Земли, лавы из литейной — символ Огня, ну а баба надувная... Точно. Символ чистой любви.

Расположили? Теперь внизу в лабиринте открылся проход через вторую лазерную установку — туда и двигаем.

Е-мое, это же машина времени! Надо изъюзать! А где вход? Открывается мааа-ааа-ааленькой красной кнопкой. Сама машина активизируется механической мухой (ее так и тянет положить в захват!). Все, как говорил Гагарин, поехали!..

## BACK INTO FUTURE, ИЛИ ГОД—1969

Все, нет больше никакого Гадюкино, нет Кузьмича и алкоголиков, и в инвентории ничего тоже нет. И вообще, мы — в Нью-Йорке. На какой-то помойке.

Для начала можно сходить в местный магазин и посмотреть, как нас оттуда выпрут. Но до этого можно попробовать поговорить с местным бессмертным божком Макладом — истинным шотландским горным алкоголиком (он, кстати, на той же помойке, что и мы, и у него на шее — замечательный рубин). Еще с помойки можно попасть в контору гадалки Тети Цы — она вудуистка (шапит в культе Вуду) и просто крутая тетка. Обещает погадать нам, но для этого надо в вонючем капиталистическом обществе найти человека с неограниченной властью (типа политура в далеком 17-м).

Покидаем тетю Цы, идем на берег. Ёу — Павлик Морозов жив! Старый знакомый барыжит на побережье значками, книжками и прочей мелочью. У него, между прочим, есть преинтереснейший томик Маркса — учтем. Теперь отправляемся в местный музей естествознания. Матрос-Дезертир, между прочим, неплохо устроился там зрителем. У него можно украсть гитару (в жизни пригодится). Кроме того, у него есть книга Вуду (учтем).

Но где же человек с неограниченной властью? Где политурук? Все, едем в деловой центр. Мама моя, это кто же сидит в уютном кресле секретарши? Анка! А за дверью босса — Фурманов! Это — то, что надо. Как насчет денег заработать? У Петьки всегда полно отличных идей — можно, например, продать землю на Луне. Короче, акции ушли в печать — позднее за ними нужно вернуться (а пока — сходим, поглядим на статую Свободы). Вернулись? Все, акции готовы — забираем.

Теперь, отыскав Фурманова с его неограниченной властью, можно и к Тете Цы. Ах, ей нужна книга заклинаний — в точности, как та, в музее? ОК! Матрос готов смеить ее на какое-нибудь образовательное чтение. Идем к Павлику Морозову, меняем акции на томик Маркса (в томике, по традиции, спрятан наркоманский баян — надо не забыть изъять). Теперь берем у матроса книгу Вуду.

Отдаем ее тете Цы, и... Старуха хочет кофе! Задолбала, дура. Что-то все чего-то хотят: бомж во дворе, например, очень хочет настоящего шотландского виски и го-

тов на бутылку променять свой замечательный рубин. Одним словом, ну их всех к чертовой матери. Лучше навестим Фурманова — мы же вложили-таки наши акции!

## ВИБИСЕКТОР, БАЙКЕРЫ И СЕКСУАЛЬНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Фурманов, а Фурманов? А нам с Василь Ивановичем врач нужен! Микрочип из мозгов выковыривать. Кто? Федор Павлов? Спасибо, надоумил.

Итак, надо попасть в резиденцию врача Федора Павлова. Туда и движемся. И на первом же экране попадаем почему-то на байк-тусовку. С байкерами есть смысл поговорить — они отъявные ребята. Между прочим, с ними легко договориться о вендетте владельца магазина — те его тоже не любят. Им всего-навсего нужны маски для нападения.

Теперь можно и к врачу. Но... собака в конуре злая и некормленная. И не пускает. Надо будет ублажить эту тварь.

Маски — это круто. Особенно если это чулки. Чулок можно попросить у Анки — она даст. Передаем чулок байкеру и... встречаемся в магазине.

ОК! Обращение — это суперкруто, почти как маски и чулки. В результате получаем глубокую благодарность продавца и бочку спирта. Не нужно здесь же обменять на банку собачьих консервов и бутылку виски. Виски — мечта шотландского божма Маклада Макладыча. Он за эту бутылку рубин отдаст — не вопрос! Кроме того, в магазине можно взять для тети Ци кофе из автомата — растворимый, конечно, но и так сойдет.

Собачки консервы, естественно, отправляются в миску перед павловской конурой, и ПиВИЧ проходят в особняк профессора.

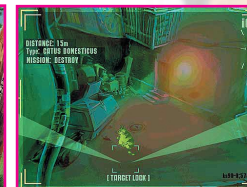
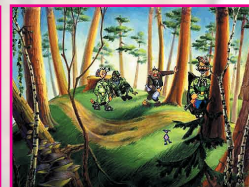
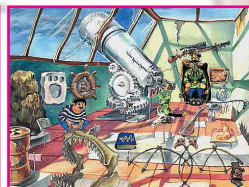
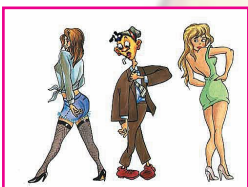
Итак, доктор Павлов. Доктор Павлов готов провести эту операцию, но... ему нужно обезболивающее — свои запасы в клинике кончились. Во всем городе обезболивающего, скажу по секрету, нет совсем. Есть только веселящий газ — но и тот сойдет. Газ обменивается на шприц у того же байкера. Баллончик газа отдается хирургу. Теперь Павлову нужен ассистент, который бы мог помочь ему наладить операционную систему в операционной. Где такого взять? — пока загадка.

Ну да ладно. Время для чашечки кофе. Идем к тете Цы и отдадем напиток. Как там связь с Астралом? Барухахт, черт возьми! Надо к провидеру идти. Где его искать? Конечно, на задворках цивилизации, среди битых форточек... Одним словом, идем к Биллу Гейтсу. Вот он, компьютерный мозг нашей планеты, монстр клавиатуры и мыши. Кстати, уверен, что он не откажется помочь в проведении операции — он же специалист по операционным системам!

Как там тетя Цы? Связь с Астралом, конечно, наладилась, но теперь, с ее слов, все зависит только от Петьки и Василь Ивановича. От нас с вами, проще говоря.

Ну все. Отправляемся к Павлову. Что ему нужно теперь? Оплата? Нет ничего проще — у нас есть замечательный рубин, и он оценивается где-то в половину стоимости операции. Второго такого камня мы не найдем, поверьте. Остается одно — вновь найти поручителя. Кто же будет им? Несложно догадаться! Фурманов, мон ами! Он согласен поручиться за ПивИЧ перед Павловым и внести недостающую сумму, но в обмен он хочет, чтобы Петька и Василий Ивановичы выступили на крутом гала-концерте. Итого, как Чиж говаривал, нужны ударник, ритм, соло и бас. Можно запросто уговорить побить ударником пионера Павлика Морозова — тот великолепно стучит с самого детства. Анка может играть на бас-гитаре, но ей нужен инструмент — отдаем ее упертый из музея экземпляр. Теперь все. Идем к Фурманову, утверждаемся — и в бегом на операцию. Василь Иванович ложится под нож, а Петька... Не, не стоит рассказывать, что с ним было дальше. Увидите сами.

CM TACTIX





# LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

## Дномира (Underworld).

Итак, путешествие по **Nosgoth** началось. В начале игры вы ознакомитесь с окружающим миром и обучитесь нехитрому управлению главным героем (забытые всегда могут ознакомиться с ним через «options»). Здесь же вы впервые встретите врата, с помощью которых можно быстро перемещаться по игре (но пока они бесполезны). Запомните рисунок на стене, чтобы в дальнейшем можно было без проблем сюда вернуться.

Вот так, обучаясь на ходу, мы постепенно доберемся до зала с колоннами и синим порталом. Перейдите в реальный мир и следуйте по туннелю (справа от вас) к двери. На первых порах ваш путь будет настолько прямолинейным, что заблудиться чрезвычайно сложно. После первого боя с реальными монстрами и решения нехитрой головоломки с кубом (его надо пододвинуть к карнизу слева от вас) вы доберетесь до площади перед собором с флагами. Здесь вы можете взять первое оружие — для этого оторвите пикку от стены. В стене напротив здания есть проход, который приведет вас к старому деревянному мосту. Следуя по нему, вы пройдете мимо двери, ведущей ко второму portalу (port 2): загляните туда, чтобы активизировать его. Продолжите свой путь. Стоя на первой площадке после моста, посмотрите на запад (влево), чтобы увидеть, куда придется рвануть вашему герою. Прыгните через обрыв в виднеющийся проем. Таким образом вы достигнете территории клана **Raziel**.

## Клан Raziel (Raziel's stomping grounds).

Когда вы окажетесь в западной пещере, двигайтесь вперед, пока не выйдете на широкую открытую территорию. Тут вы столкнетесь со второй головоломкой игры, тоже несложной. Два вампира будут поджидать вас у закрытых ворот. Прикончите их и выпейте их души. Смерть несчастных откроет ворота. Идите вперед до двух дверей. Вам придется побывать за обеими дверями, но начать свой путь стоит с правой двери с зеленым орнаментом. Это очередной портал. Активизируйте его и запомните символ на стене (port 3). Теперь вы сможете в любой момент вернуться сюда.

После того как вы активизировали портал во дворе замка клана **Raziel** и сохранили свою игру, вернитесь к левой двери. Пройдите весь путь по коридору, пока не встретите маленькую металлическую дверь. Войдите и продолжайте двигаться дальше, пока не окажетесь на круглой тупиковой площадке с башней посередине. По винтовой лестнице забирайтесь на самый верх и, расправившись с притаившимся там врагом, подойдите к рубильнику. Поверните его, и появится разводной мост, открывающий дальнейший путь. Идите вперед (заблудиться сложно), пока вам не покажут очередной ролик. Прыгните вниз, прикончите пару зомби и войдите в ворота (справа от вас).

## Клан Malchia (Malchia's stronghold).

Теперь вы двигаетесь по территории клана **Malchia**.

Сразу за воротами вас будет поджидать лучник, убейте его и идите вперед. Слева будет небольшое кладбище клана. Здесь, после боя с вампиром, вы можете взять новый посох, на этот раз выполненный в египетском стиле. Дальше вам придется вновь проделать трюк с передвижением куба. Карниз находится вновь у левой стены. Заметить его совсем несложно (зажав «Ctrl» и используя клавиши курсора, можно посмотреть вокруг). Продолжите путь, и вам покажут еще один сюжет в стиле **Malchia**. Двигайтесь дальше и по одной из двух лестниц доберитесь до помещения наверху. В этой комнате вы должны будете убить еще пару вампиров. Теперь найдите металлическую дверь, войдите туда и спуститесь вниз по винтовой лестнице.

Вы попадете в комнату с еще одними вратами: с их помощью вы впоследствии сможете попадать на территорию клана **Malchia** (port 4). Активизировав портал, пройдите сквозь дверь, и вы выйдете к озеру, окутанному отвратительным зеленым туманом. Если вы еще недостаточно хорошо прыгаете, то лучше оставьте оружие на берегу, воткнув его в стену. В случае падения в воду вы легко можете выбраться по пологой части берега у первой колонны, а вот посох будет утерян. Как вы уже поняли, перебраться на другой берег вы сможете по торчащим из воды колоннам. После отчаянных прыжков и боя направляетесь к двери. За ней вас будут ждать еще два вампира: убив их, пройдите через дверь, расположенную чуть ниже. За поворотом направо вы увидите обгоревший труп, который находится в большой квадратной комнате, которая кажется тупиком. Первый сложный момент игры и первые метаморфозы миров. Возле трупа переключитесь в призрачный режим, и вас познакомят с привидением-вампиром. Убейте его и посмотрите на стену рядом с вами. Теперь из стены торчат два блока, с их помощью вы сможете забраться наверх и обнаружить секрет этой комнаты. Повернитесь лицом к комнате — слева от вас карниз с блоком. Прыгните туда, либо пройдите по балкам, зажав «S», чтобы не сорваться. Оказавшись вблизи блока, передвиньте его к противоположной стене. Используя подсказку, поднимите блок (C+A) на следующий карниз. Чтобы открыть металлическую решетку, вам придется затолкать блок в нишу в стене. Войдите в открывшуюся дверь, и вы окажетесь на карнизе, открывающем вид на комнату внизу. Прыгните на балку под потолком, а с нее на правую платформу (это пригодится далее). Спрыгивайте вниз. В стене напротив закрытой двери находится блок (он отличается по цвету): скиньте его на дно комнаты. Правее двери находится ниша, куда надо поместить этот блок. Проведя эту операцию, вы откроете себе путь в комнату с трупом. В призрачном режиме вновь заберитесь на карниз. Не переходя в реальный мир и используя левую подвешенную платформу, доберитесь до прохода под потолком. Вернитесь в материальный режим и войдите в комнату с двумя блоками, один из которых расположен на другом. Чтобы расцепить эти блоки, подвиньте их к карнизу и столкните верхний на пол. Вставьте каждый из блоков в ниши в стенах, и откроются ворота. Обратите внимание на п-образные рисунки в нишах и на блоках — они должны совпа-

дать). Пройдите сквозь них и, миновав двойные двери, вы увидите очередной блок. Столкните этот блок вниз и прыгайте за ним. Обнаружив там еще один, поставьте их друг на друга у правой стороны правой же белой колонны. Запрыгните на них и продолжите путь. Проследовав по проходу, вы выйдете к другому озеру, на этот раз гораздо меньшему по размеру. Двигайтесь по берегу озера по единственно возможному пути. Убив вампира, войдите в дверь и следуйте по коридору до большого зала с витыми колоннами. На противоположной стороне комнаты находится лифт — воспользуйтесь им. На этаже, куда он вас отвезет, пройдите вправо. В новой механизированной комнате включите рубильник и поверните рукоятку (и то и другое находится на противоположных стенах), а затем вернитесь наверх. Прямо перед лифтом вы увидите выключатель: поверните его. Спрыгните вниз на появившийся этаж и найдите проход в стене. Пройдите по туннелю в очередную комнату. С помощью четырех горящих блоков опустите комнату еще на два этажа ниже (вначале следует передвинуть их под деревянные балки, а потом поставить в углах площадки). Двигайтесь ко второму более крупному и темному проходу в стене и проследуйте к первому боссу — **Malchia**.

## Босс Malchia

**Malchia** — самый молодой из сыновей Kain'a. Он неуязвим для вас, и чтобы его победить, нужно воспользоваться опускающимися зубьями-вратами, закрывающими проходы в две комнаты. (попасть туда можно, залезая на соответствующие карнизы расположенные рядом с вратами). Поверните выключатели в центрах этих комнат, чтобы управлять воротами-ловушками (остальное понятно). Когда **Malchia** получит два удара, заманите его в клетку посередине зала, подбегите к его трону и с помощью рукоятки опустите на него подвешенную сверху мясорубку. **Malchia** конец, но победив его, вы получите возможность проникать сквозь решетку (для этого, правда, придется перейти в призрачный мир).

## Glyph силы

Теперь вы должны будете отыскать **Glyph** — штуку, которая наделяет **Raziel** различными силами. После убийства **Malchia** вернитесь к маленькому озеру и прыгните в него. На дне находятся две решетки. За одной из них спрятан артефакт, дающий вам большую устойчивость к невзгодам материального мира. Первый **Glyph**, отвечающий непосредственно за саму силу, вы найдете за другой решеткой. Войдите в зал с тремя колоннами и вернитесь в материальный мир. Чтобы получить артефакт, вам придется толкнуть колонны вершинами к центру комнаты и насладиться последующим зрелищем.

## Kain — первая встреча (Pillars of Nosgoth).

Теперь вам предстоит в первый раз встретиться с **Kain**. Выберите из озера, войдите в комнату портала и вернитесь во двор замка клана **Raziel** (символ схож с дымом). Поверните налево, спуститесь вниз, пройдите через большой двор и посмотрите направо. Там будет большой блок, который вам придется оттащить к противоположной стене, скрывающей второй артефакт. Выберите из клетки, переключитесь в материальный режим и направляйтесь к собору, где вы взяли свое первое копье (либо воспользовавшись порталом со







спиралью, либо пешком через старый мост). Войдите в призрачный мир и проникните внутрь собора сквозь крайние ворота справа. Заберите артефакт — это прибавит вам энергии, далее направляйтесь во внутренний двор здания, где столкните двух охранников в воду. Войдя в открывшуюся дверь, пройдите по правому проходу до портала перед двойными дверями. Вернитесь в материальный режим и войдите внутрь.

Тут вы в первый раз повстречаете редкостную тварь по имени **Kain**. Во время битвы он будет перезаряжать **Soul Reaver**, как раз в эти моменты и нужно наносить удары. Не бойтесь попасть под его выпад — вас просто выкинет в призрачный мир, где можно без проблем восполнить жизненную силу. После третьего пропущенного удара Kain ударит вас своим мечом, но лишь уничтожит материальную форму **Soul Reaver** и со смехом оставит вас одного. Вы же получите **Soul Reaver** — меч, доступный только в призрачном режиме (или в материальном, если у вас полная энергия). Далее появится персонаж **Ariel** из первой части игры и расскажет вам о злодеяниях **Kain'a**. Некогда приспешница **Kain'a**, **Ariel** теперь практически беспомощна и может помочь вам лишь советом, да восполнить запасы жизненной силы и магии. Больше в бывшем пристанище Kain'a делать нечего, так что поспешите наружу.

### Клан Zephon (Silenced Cathedral).

На этот раз вы ощущаете острую необходимость найти вашего брата **Zephon**. Чтобы добраться до его обители, вам придется вернуться к самому началу игры — круглому залу с колоннами. Попасть в этот зал можно через дверь в дальнем конце площади перед фасадом собора с флагами. По пути вы доберетесь четвертый артефакт, находящийся за решеткой в бассейне в комнате с трупом. Добравшись до места, просочитесь сквозь металлическую решетку слева от портала. После небольшого коридора перед вашими глазами предстанет новый замок. Правее находится портал-переходник. Далее разложите еще один проход в скалах и следуйте по нему. После нескольких прыжков и короткой битвы с арбалетчиками-людьми вы доберетесь до двери, ведущей к новым вратам. Как обычно активизируйте их (**порт 5**). Возвращайтесь к замку. По разводному мосту подойдите к закрытой двери. Воспользовавшись силой меча, откройте ее. Двигайтесь направо и переключитесь в материальный режим. Возвращайтесь обратно и, двигаясь по коридору, уничтожьте пауков и пройдите через двойные двери.

Вы окажетесь в комнате с высокими круглыми зданиями. Здесь вам нужно будет попасть практически на самый верх. Чуть правее от вас находятся блоки, сложенные лестницей: запрыгните сначала на них, а потом заберитесь на хранилище. Оглянитесь и прыгните на хранилище пониже справа от вас. Далее перелетите на обелиск напротив. Прямо перед вами будет ниша в стене — прыгните туда и заберитесь чуть выше (сначала направо, потом налево). Оттуда будут видны два хранилища: одно пониже, а другое повыше, с шипами вокруг крыши. Прыгните на низкое хранилище, с него на более высокое, а далее на карниз, который вам показывался в ролике.

Идите вперед, и когда вы упретесь в частично закрывающийся путь блок, вам покажут, куда идти дальше. Спрыгните к пауку, убейте его и залезьте на карниз слева от тела. Вскрабавайтесь вверх, чтобы попасть в комнату с двойными дверями. Двери откроют путь в зал с огромным органом. Здесь придется вспомнить старое, т.к. видимого пути вперед нет, значит, надо поискать его в призрачном мире (переключайтесь). Подойдите к крайней левой трубе, запрыгните на нее и двигайтесь к трансформационному portalу (чтобы не упасть, зажими-

те «S»). Воспользуйтесь им и запрыгните на металлическую платформу, двигайтесь по периметру направо. Пройдите мимо первой двери к выключателю и нажмите на него. Идите дальше, ко второй двери. Войдите: коридор приведет вас к комнате с фресками и несколькими блоками. Вернитесь в материальный режим (portal чуть правее вас на карнизе).

Тут вас ждет еще одна головоломка. Для начала перебейте всех паукообразных вампиров и начинайте двигать блоки. Главное — следите, чтобы изображение на блоках и стене совпадали, тогда головоломка будет решена. Одно отверстие расположено выше уровня земли, поэтому вам придется предварительно поднять один блок на другой.

Решение головоломки сделает доступным второй рубильник, находящийся за дверью, мимо которой мы гордо прошли. Как только второй рубильник включен, из стен вывалятся меха: попрыгайте на них — это породит поток воздуха, который доставит вас на очередной карниз где-то наверху.

Доберитесь до большой фиолетовой комнаты. Справа от вас находится стеклянный витраж с дверью — направляйтесь туда. Двигайтесь по коридору налево, мимо колокола к другой двери. Войдите туда и следуйте вниз, пройдите сквозь встретившиеся вам красные ворота. За воротами у очередного портала переключитесь в материальный режим, чтобы решить головоломку. Ее смысл заключается в том, чтобы соединить к помощи блоков обрывки труб в нишах в единую цепь. Решив ее, вы расколете первый кристалл.

Возвращайтесь в коридор с колоколом и войдите в первую деревянную дверь. Пройдите через схожую красную решетку, вернитесь в материальный режим и решите вторую задачу. В этой головоломке основная сложность — разъединять положенные друг на друга блоки. Это без труда можно сделать, используя углубление в стене. Остальное просто. Решение головоломки разобьет второй кристалл.

Вернитесь в коридор с колоколом: теперь вам придется разбить большое витражное стекло в конце коридора. Встаньте рядом с колоколом так, чтобы можно было ударить в него и одновременно быстро прыгнуть в проем в стене, находящийся как раз напротив колокола. Перелетите через пропасть, и вы вновь окажетесь в фиолетовой комнате. Не останавливайтесь, бегите вперед к проходу в стене (между двух рогатых голов). Вся соль данной головоломки в том, чтобы добраться до второго колокола, находящегося в конце прохода, и ударить в него, пока в эфире еще звучит «голос» первого. Когда их звуки сольются в один, стекло не выдержит и лопнет — задача решена.

Вернитесь в коридор с первым колоколом и идите по проходу, пока в стене справа не обнаружите ручку. Поверните ее, и откроется дверь с таймером. Вместо того чтобы пытаться добежать до двери (это в принципе невозможно), переключитесь в призрачный режим, в котором время останавливается. Двигайтесь вперед (стекла уже нет), прыгните, и вы окажетесь в фиолетовой комнате. Вновь направьтесь ко второму большому колоколу и, как только начнете путь вниз, поверните направо, к секретной комнате. Вам туда: проберитесь к трансформационным вратам (слева) и переключитесь в материальный режим. Чтобы навсегда отодвинуть злополучный блок, поверните рукоятку справа от него. После этого вернитесь по дороге с левой стороны и откройте деревянную дверь. Перепрыгните через обрыв и пройдите к другой двери, двигайтесь дальше до сооружения, напоминающего юрту. Пройдите через красную дверь, за которой вы обнаружите головоломку, открывающую доступ к артефакту. Принцип головоломки обычный: подобрать картинки на блоках, однако на этот раз вам будут даны не все блоки. Недостающие блоки спустятся сверху, как только вы найдете применение имеющимся.

Возвращайтесь в секретную комнату и прыгните в другое помещение. Запрыгните на трубу и, убивая нечисть, двигайтесь, пока не дойдете до нового прохода. Когда вы достигнете развилки, идите по левому ответвлению, пока не дойдете до двух оставшихся кристаллов. Слева от них вы увидите решетку. Идите сквозь нее и после развилки поверните налево. В открывшейся комнате вы увидите три крышки: откройте среднюю из них, а потом ту, что правее,

и получившийся звук разобьет третий кристалл. То же самое проделайте в аналогичной комнате справа от развилки (после средней приподнимите дальнюю от вас крышку) — это разобьет четвертый кристалл.

Возвращайтесь к месту, где находились кристаллы, вернувшись при первой возможности в материальный режим. Поверните все появившиеся ручки один раз и откройте доступ восходящим воздушным потокам в шахте — возноситесь наверх. Приземлитесь в начале одной из двух желтых труб. Подойдите к куску серой трубы, стоящему вертикально, и уроните его, таким образом заполнив недостающий участок трубопровода (таких кусков два). Теперь идите дальше в комнату с тремя трубами. Пройдите направо и включите оба переключателя в полу, чтобы открыть путь наверх. На стенах есть три платформы, но только в призрачном режиме вы можете перепрыгнуть с одной на другую и, наконец, в открытый проход. Когда попадете в комнату с органом, спрыгните вниз, зайдите в маленькую пещерку и верните себе материальный облик.

Идите к странно выглядящему устройству и поверните вентиль, находящийся прямо по центру. Теперь подойдите к желтым трубам с другой стороны, поднимитесь наверх и прыгните в проход в стене над ними, пройдите через ворота в комнату с колоколом. Запрыгните на трубу у стены и идите по ней вверх в очередной туннель. В комнате вытяните квадратный блок из кучи камней и освободите себе путь. Придвиньте этот блок к высокой желтой трубе и поверните второй вентиль. Вылезайте по камням из этой комнаты и идите в следующую. Там вам тоже надо починить трубу. После этого идите к третьему вентилю и поверните его.

### Босс Zephon

Вернитесь в комнату с камнями и передвиньте блок так, чтобы можно было добраться до карниза. Оттуда идите в комнату с тремя трубами и воспарите вверх к очередному туннелю. Там выберите поворот направо и активизируйте врата (**порт 6**). Вернитесь на главное ответвление и приготовьтесь к битве с Zephon. Эта огромная тварь очень напоминает королеву из одного известного фильма. Чтобы победить Zephon, вам нужно дожидаться, когда одна из его лап застрянет в земле. Когда это произойдет, ударьте по ней — он завопит и выпустит... яйцо. Возьмите яйцо и подожгите, пользуясь огнеметом, лежащим около одного из мертвых трупов, а потом бросьте им в тварь. Эту операцию следует повторить три раза. В награду за победу вы получите умение, подобно паукам, лазить по отвесным стенам с определенной текстурой, но только в материальном измерении.



### Гробница Serafan (Tomb of Serafan Sleeping Priests).

Теперь вернитесь к собору в начале игры. Войдите туда и пообщайтесь с дамой по имени **Ariel**, чтобы выяснить, что же вы, собственно, там делаете. С помощью умения ползать по стенам заберитесь на стену с полустертым гербом справа от выхода из зала. Идите по дороге вправо до двух дверей. Войдите в любую из них. Продолжайте идти, пока вам не покажут ролик про гробницу **Serafan**. У левой части гробницы найдите место, где по уступам можно забраться наверх. Пройдя это, войдите в зеленую комнату, в которой находятся врата (**порт 7**). Запомните это место, вернитесь и войдите в руины. Пройдите сквозь решетку, используйте





трансформационный портал, чтобы вернуться в материальное состояние. Идите дальше по дороге до деревянной двери. Дальше идите по треугольному проходу, заканчивающемуся тупиком. В центре этого замурованного прохода есть сдвигаемый блок. Сдвиньте его на себя и войдите в гробницу. Вам покажут в очередной раз правду о том, что было. В призрачном режиме измените мир (пол провалится). Войдите в ворота и приготовьтесь сразиться с самым легким боссом в игре — **Morlock**. Его нужно избивать, пока он не потеряет сознание, а потом сбросить в яму или просто взорвать с помощью **Soul Reaver**. Захватив его силу, вы сможете разбивать стекла, сдвигать блоки на расстоянии («F»).

## Glyphкамня

Теперь вам нужно забрать еще один **Glyph**. Вернитесь к транспортным воротам и перенесясь к порталу около винтовой лестницы. Через дверь выйдите к озеру, добудьте артефакт(он на карнизе, куда можно залезть по левой стене). Теперь «солдатику» вниз, держитесь левого берега, чтобы попасть в коридор, который выведет вас на поверхность. Переключитесь в материальный режим и залезьте вверх по стене по серому следу. Идите по долине и прыгните в правый глаз черепа, там продолжайте свой путь, пока не упретесь в очередную стену. Вскрабавайтесь на самый верх. Прыгните на подвешенное прямо перед **Raziel** бревно, поверните в сторону, противоположную колонне, и прыгните на карниз, торчащий из стены. Переключитесь в призрачный режим, чтобы немного изменить мир. Посмотрите вверх, рассчитайте прыжок и прыгните на другое бревно. Осторожно пролезайте на обрывистый уступ сверху. Направо оттуда будет еще одно бревно, ведущее к трансформационному portalу. Переключитесь в материальный режим, заберитесь на бревно, торчащее из стены, а с него на другое, находящееся чуть выше. Далее на винтовую лестницу, потом на карниз и на открывшуюся площадку. Поднимитесь еще выше и продолжайте путь к месту, где изначально лежал череп. Заберитесь в разбитую чашу и посмотрите вниз и чуть влево — там вы увидите карниз с факелом. Прыгните, а точнее, спланируйте туда. Идите по коридору: вы увидите пару огней, прямо за ними посмотрите направо, чтобы увидеть уступ, прыгните туда и столкните блок вниз. Затолкайте этот блок в комнату напротив и влихните в то место, где он должен быть. Прыгните на балкон и войдите в комнату, спрятанную за статуей. Там находятся недостающие блоки. Используйте их, соберите головоломку: ожившая статуя разобьет камень перед собой и высвободит очередной щит с силой. Возьмите его и выйдите из пещеры. На противоположной стене вы увидите артефакт. Но чтобы добраться до него, сперва надо выстрелить по блоку с мишенью. Спланируйте вниз и по серому следу поднимитесь на площадку с дверью, ведущей к очередным воротам. По стене заберитесь еще выше к треугольному артефакту. На обратном пути не забудьте активизировать портал (**port 8**).



## Glyphзвук+магический артефакт.

Продолжим поиски атрибутов силы — на этот раз **Glyph** звука. Направляйтесь к ближайшим воротам и телепортируетесь в подземный мир, точнее, к замку с пауками. Заодно можете зайти в зал с колоннами — он недалеко. Забравшись по стене, добудьте восьмой артефакт. Наконец, добравшись до замка, направляйтесь в первую комнату с органичными трубами. Кстати, если мы уж забрели сюда вновь, грех не взять еще один артефакт. Прыгните в яму и поднимайтесь вверх, но не летите к самому потолку. Ваша цель — решетчатый карниз над переходником (где закончилось былое путешествие по трубе). Рядом с ним есть стена, по которой можно залезть. Как только попадете в нужный туннель, двигайтесь внутрь до ответвления вправо, закрытого стеклом. Разбейте его, воспользовавшись силой **Morlock's a**, и идите по освободившемуся пути. Там вас ждет кристалл, увеличивающий количество магических зарядов. Выбирайтесь в обратном порядке, падайте вниз и идите по треугольному проходу на дне шахты до комнаты с окном. Снова разбейте окно (зажав «Ctrl», можно легко прицелиться в нужное место). Прыгните на стену и карабкайтесь вверх. Пройдите через металлические ворота в большую комнату, в дальнем конце которой возьмите барабанную палку. Вернитесь обратно к решетке и залезьте по любой из стен вверх. Находясь там, посмотрите влево и прицельно бросьте палку в небольшую нишу в стене. Переключитесь в призрачный режим. Прыгните на первую колонну и вернитесь к реальности. Верните брошенную палку. Прыгните обратно на столб и потом по очереди прыгайте на второй и третий. Положите барабанную палку на пол (**C+A**). Разбейте стекло в ок-



не спереди. Возьмите палку и бросьте ее в образовавшуюся дыру. Переключитесь в спектральный режим и прыгните в окно. Возьмите палку, идите дальше и ударьте ею по колоколу — так вы получите новый **Glyph**.

## КланRahab(DrowningAbbey).

С помощью любых врат вернитесь к гробнице **Serafan**. Пройдите в то место, где вы сражались с **Morlock**. Прямо от ворот посмотрите на изображение мишени. Стреляйте в нее, пока не увидите открывшийся лаз. Спрыгните туда, идите налево и спуститесь к воде. В воде идите по возвышающемуся уступу, пока не выйдете из нее. Переключитесь в материальный режим и идите дальше налево. Через маленький бассейн с водой прыгните на стену, по которой можно ползти вверх. Залезьте в округлую нишу. Прыгните на более высокий из двух столбов. Сбейте блок со столба впереди. Путь свободен. Поднимитесь по ступенькам, пройдите через деревянную дверь. На развилке, чтобы не тратить время зря, поверните направо. Пройдите через металлическую дверь, а потом дважды по ступенькам: впереди вас будет ждать голубой трансформационный портал. Вернитесь в материальный мир, прибейте двух тварей. Подойдите к большой металлической клетке. Ударьте силой **Morlock** по блоку в направлении дальней стены. Пройдите сквозь клетку, прыгните на блок и идите по очень длинному коридору мимо переходника до решетки, войдите в проход напротив нее. Прыгните на лодку и пройдите на возвышение справа, прыгните на карниз в стене. Двигайтесь влево к пещере. Туннель выведет вас в



комнату с двумя дверьми: направо находится портал (**port 9**). Войдите в левую дверь, далее по тоннелю к запертой двери. На ней будет изображен символ, подсказывающий, что по ней надо ударить силой **Morlock**. Сделайте это, и вам покажут ролик о затопленном аббатстве и представят клан **Rahab**. Местных врагов с помощью воды убить не удастся. Ваша цель — колокольня. Прыгните вниз на нижнюю ступеньку. Повернитесь направо и найдите платформу, торчащую из воды. Подпрыгните и спланируйте на этот столб. Впереди есть еще два. Дальнейший путь очевиден. Войдите в дверь, доберитесь до развилки на четыре пути. Идите прямо вперед по железной двери, по пути вы можете взять трубу, с помощью которых неплохо уничтожать наших жабоподобных друзей. Пройдите сквозь дверь, убейте вампиров и идите до следующей металлической двери. Продолжайте путь, пока проход не перекроет водная гладь. Прыгая со столба на столб, пройдите на противоположную сторону. По зеленому пути идите к серой двери, войдите в нее и двигайтесь, пока не начнете опускаться в воду. Идите вперед: подводный коридор закончится комнатой с полом, напоминающим шахматную доску. Идите вдоль правой стены, пока не дойдете до небольшой ниши. Запрыгните на карниз, переключитесь в материальный режим, вползите на стену. Теперь, прыгая с балки на балку, вам придется попасть в другой конец комнаты (главное — не планируйте!!!). Находясь на последней балке, посмотрите на дверной проем слева, прыгните туда, убейте двух вампиров. Разбейте окно. Теперь вам опять придется прыгать, но на этот раз в более усложненном варианте, т.к. если сорветесь, то начинать придется опять с балок.

## БоссRahab

Добравшись до карниза, прыгните на здание перед вами, а с него на колокольню (там горит магический огонь) и потяните за цепь, чтобы позвонить в колокол и открыть проход. Пройдите по ступенькам в подводную комнату босса **Rahab**. Опять попрыгайте по столбам, на последнем переключитесь в материальный режим и приготовьтесь к схватке (вам не раз придется прыгать по этим столбам, поэтому подсказка: не планируйте, расстояние между ними — как раз на один обычный прыжок). Эта тварь боится света, так что все, что нужно сделать, чтобы его победить, — разбить все окна в комнате (стойте на тумбе с порталом и не спеша расстреливайте стекла). Сила **Rahab** позволит вам путешествовать под водой, не переключаясь в спектральный режим.

## Огненныймеч

Покиньте зал **Rahab** и поднимитесь на колокольню. Вернитесь в шахматную комнату (короткий путь — прыжок с колокольни влево, далее через дамбу «**C+Space**» к знакомым балкам), найдите там большое витражное стекло и разбейте его, войдите в образовавшийся ход. Спуститесь по винтовой лестнице и следуйте вдоль левой стены до другой лестницы. Доплыньте до другого окна, разбейте его тоже. Продолжите путь до зала с огнем и возьмите огненный reaver. Теперь вы сможете зажигать свой **Soul Reaver** от любого источника огня. Выйдя из комнаты, поверните налево, поднимитесь по ступенькам и поверните направо. Идите к третьему после выхода с лестницы окну (его вы отличите от других по яркому лучу солнечного света). Плывите вверх, далее через большую цилиндрическую башню и туннель до зала с множеством альковов (кстати, там лежит гарпун). Ваш путь лежит вновь вверх и чуть левее к сквозному проходу. Далее вы попадете в огромный затопленный зал со ступеньками на дне. Вы практически выбрались из владений **Rahab's a**, и теперь можно заняться поиском оставшихся **Glyph**.

## Glyphогня

Плывите в сторону, противоположную лестнице, к проходу в стене, далее по тоннелю к бассейну, выпрыгните на поверхность и направляйтесь к деревянной двери слева. Войдите в нее, доберитесь до зала с рукояткой на правой стене, поверните ее и сразу же переходите в призрачный режим, чтобы «заморозить» открывшиеся врата. Пройдите в них, вернитесь в нормальный мир и дойдите до следующего зала с рукояткой, которая открывает ворота к уже знакомому бассейну. Пройдите на его противоположную сторону к туннелю, который приведет вас к залу с колоннами. Вновь вернитесь в призрачный — это уменьшит высоту колонн и поможет вам перебраться на противоположную сторону к огню. Переключитесь на реальность, зажгите свой меч и возвращайтесь в комнату, где вы подняли решетку (не переходите в призрачный, иначе ваш меч погаснет). Пересеките комнату и направляйтесь к статуе с погасшим очагом, дальнейшее объяснять не надо. Получив очередной **glyph**, возвращайтесь в подводный зал с лестницей, плы-





вите над ней вперед, пока не выйдете на сушу, поверните направо и через деревянную дверь войдите на территорию родного клана. Вы сразу же увидите дверь врат переноса, теперь вам следует направиться к замку со рвом.

## Glyph света

Прыгайте в ров и плывите вправо через решетку по тоннелю в пещеру, пока, следуя одним-единственным путем, не доберетесь до видеоролика. Не всплывайте, а, следуя правой стены, найдите туннель, ведущий к вратам — активизируйте их и возвращайтесь (**port 10**). Слева от цилиндрического сооружения будет доступный берег, далее путем нехитрых прыжков (ориентируйтесь по кострам) доберитесь до деревянной двери наверху. Она выведет вас к новому проходу. Далее двигайтесь к следующей двери (путь один), в комнате за ней вам придется споткнуться. Убив врага, запрыгните на самый верх сооружения и скиньте оттуда блок. Подтащите его поближе к рукояти, поверните ее и сразу же заблокируйте приготовленным кубом зубчатое колесо — дело сделано (если горят факелы на стенах). Выходите наружу и спускайтесь вниз, далее по платформам, торчащим из воды, доберитесь до маяка и войдите внутрь. Добравшись до шахты, прыгните вниз и следуйте в комнату с огромными колесами, пройдите в треугольный проход и перейдите в призрачный режим. Вам откроется дорога до переходника и деревянной двери. За дверью вам придется решить стандартную задачу по восстановлению трубопровода и пустить воду (повернуть рукоять в конце коридора) на колесо. Выберите платформу — слева в скале будет дверь, охраняемая демоном. Войдите туда. Вы увидите, что когда свет озаряет постамент, в полу появляется прорезь. Поймайте ее открытой при помощи перехода в призрак — и предпоследний glyph ваш.



## Glyph воды

Путь за последним атрибутом силы начинается у бездны, куда изначально был сброшен наш герой. Пройдите по деревянному мосту и перепрыгните на вторую площадку. Повернитесь влево, прыгните в воду и доберитесь до подводного туннеля. Плывите по нему, пока не попадете на поверхность — в цитадель людей. На противоположной крепости стене слева будет деревянная дверь — войдите. Поднимитесь по лестнице и, поставив один на другой два блока, поднимитесь выше. Теперь вы без труда сможете перелететь в саму крепость. Будучи на месте, идите к двойным дверям (путь один), входите. Вы вышли на мост — прыгайте с него в воду, там разбейте ажурную решетку и вперед через кровожадные лопасти нагнетающего винта. Из следующего за ним большого резервуара через незаметный туннель доплывите до водопада и поверните направо. Пройдите мимо статуи в комнату справа, перепрыгните через ручей и выньте из стены блок (он отличается по цвету). Столкните его в воду и передвиньте в нижнюю комнату, где и водрузите в квадратную выемку посередине. Возвращайтесь в комнату со статуей и получите заработанное. Вернитесь к водопаду — по противоположной стене можно залезть наверх (там девятый артефакт). Вернитесь к мосту, с которого ныряли в канализацию, и поднимитесь к людям. Если повернуть налево, то вы увидите решетчатую дверь — войдите в нее. Продолжите путь по ступенькам через еще одну дверь, далее поверните направо и двигайтесь так, пока не обнаружите ступени вверх. Они приведут вас к очередному порталу (**port 11**). Справа от ступеней шумит водопад, прикрывающий стену, которая приведет вас к последнему артефакту. Возвращайтесь к Бездне.



## Клан Dumah (Ash Village)

Стоя на второй площадке, прыгните в воду в направлении разрушенного моста. Оттуда прыгните на ранее недоступный карниз сверху, используя приобретенные умения. Следуйте по дороге к снежной долине. Пройдите через высокую арку и, держась правой стены, дойдите до двери к новому порталу: активизируйте его (**port 12**). Вернувшись, залезьте на столб и перелетите на крепостную стену. В дальней стене есть ворота: зайдите в них. Внутри будет комната, окруженная решеткой. Идите в ее дальний конец к порталу. Здесь же сквозь решетку силой Morlock'a сдвиньте блок с центра к стене. Переключитесь в призрачный режим, пройдите сквозь решетку и прыгните с блока наверх. Материализуйтесь и направляйтесь в дыру вперед. Отыщите стену с блоком и вытащите его назад, чтобы допрыгнуть до карниза на правой стене. Теперь вам при-

дется перепрыгнуть двор, чтобы попасть в нишу на другой стороне. Идите вперед, пока в ролике вам не продемонстрируют, что надо сделать. Снизу будут два озера с водой. Спланируйте на мостик посередине и потом прыгните на карниз на правой стороне комнаты. С помощью ручки слейте воду. Прыгните в первый прудик и поднимите один блок на мост, а потом столкните его во второй пруд. Прыгните опять в первый пруд и вновь поднимите один блок на мост, только на этот раз не сталкивайте. Прыгните во второй пруд, выстройте два блока друг на друга и пододвиньте стопку к мосту. Заберитесь на мост и толкните блок, лежащий тут, на стопку. Придвиньте это к противоположной стене и используйте оставшийся блок, чтобы забраться на три, а с них до карниза наверху. Идите по проходу в кочегарку, прыгайте вниз. Поверните вентиль, чтобы выпустить газ, затем подойдите к выключателю, чтобы устроить взрыв. Так вы откроете выход прямо у вас за спиной. Впереди вы увидите блок. Толкните этот блок вниз и поставьте один на другой. Пододвиньте стопку к стене, противоположной той, откуда вы только что столкнули блок. Запрыгните на нее и идите вперед. Вам нужно забраться наверх, поэтому прыгайте с выступа на выступ. Как только прыгните в первую нишу, переходите к призрачному режиму, и так до самого верха. Там будет выключатель, но прежде чем его нажать, прыгните



сначала к порталу. Идите по появившемуся мосту, потом по серому пути. Сверните направо и идите до ворот. Слева в стене будет блок — вытяните его и используйте, чтобы запрыгнуть на площадку вверх. Залезьте на самую низкую колонну, а далее используйте фокус с переключением режимов, чтобы добраться до места, которое было показано в ролике. Спланируйте к воротам внизу и толкните обелиск в сторону врат, чтобы разбить их и открыть путь к Dumah.

## Босс Dumah

Сначала его надо разбудить, вытащив три колья из его тела. Но чтобы убить Dumah, вам придется заманить его в кочегарку и включить уже известные выключатели. Чтобы использовать дарованную Dumah силу, надо оббежать вокруг объекта в нужном направлении, и тот повернется.

После гибели Dumah вернитесь в снежную долину, оттуда идите налево, пока не дойдете до двух гигантских дверей и солнечных часов перед ними. Чтобы их открыть, вам нужно использовать только что приобретенную у Dumah силу и повернуть часы два раза. Теперь вы можете попасть в обитель Kain'a — Oracle Caves.

## Пещера орacula (Oracle Caves).

Идите вперед по лиловой пещере мимо огня к металлическим воротам. Пройдите сквозь ворота к порталу и активизируйте его (к нему направо) (**port 13**). Возвращайтесь, переключитесь в призрачный режим, и трещина в стене слева станет более широкой. На другой стороне переключитесь в материальный режим. Используйте силу Dumah, откройте обе двери,

которые увидите, войдите в левую и пройдите сквозь врата. Идите к другой стороне и достаньте блок с зеленым символом «7». Скиньте этот блок во двор, потом вытащите блок с красным «Z» и вставьте в дырку с зеленым «7». Переключитесь в призрачный режим и вернитесь на левую часть двора. Пройдите через ворота, переключитесь в материальный режим, возьмите блок со двора и притащите его к дырке с черным «Z». Запишите блок, идите на противоположную сторону. Возьмите блок под зеленой «7» и вставьте в дырку под «0». Направляйтесь во двор в высокий проход с розовыми столбами. Откройте дверь, где можно перезарядить Glyph, воздействуя на ручки. Пройдите немного налево, пока не наткнетесь на решетчатые ворота. Идите до комнаты с балками и перепрыгните на другую сторону. Прыгните на уступ справа, чтобы переключиться в материальный режим. Подойдите к краю и прыгните обратно. Войдите в комнату с очередной головоломкой. Поставьте оба блока перед дырками, прыгните через яму и издали «забейте» их в дырки. Откроется дверь в центре комнаты. Идите туда, и вы найдете комнату с четырьмя запорами. Направьте каждый из них в сторону золотой картинки в середине комнаты. Прямо за знакомой трещиной в стене откроется дверь. Идите туда. Используйте силу Dumah на горшке с огнем. Вам откроется новый путь, по которому вы пройдете к круглой комнате. Повернитесь налево к выключателям в полу. Установите часы на 6-00. Прыгните в открывшуюся яму.

На дне вы увидите много стеклянных призм, которые нужно подобрать в соответствии с цветами на стене. Поверните зеркало с помощью того же заклинания, чтобы осветить все призмы. Тут все сделано, выйдите через двойные двери. Теперь вы внутри круглой комнаты со здоровенными часами на полу. Обратите внимание, что на стенах есть цветные символы, которые соответствуют цветам на стрелках и гирях, символам на полу. Каждая из гирь будет двигать стрелки часов, для этого используйте заклинание кольца. Это откроет треугольную дверь. Спускайтесь вниз, направо и через карниз до комнаты с двумя большими шестернями. Обратите внимание на серые блоки, лежащие между шестернями. Уберите их из механизма, так, чтобы шестерни могли двигаться. В результате у дальней стены начнет раскачиваться платформа. Прыгните на левую шестерню, а с нее — на платформу слева. Далее на карниз, с него на платформу, а потом к двери на высшем пике ее пути. Прыгните вниз и идите по проходу до первой комнаты справа. Силой Morlock'a ударьте по блоку. Идите до второй комнаты справа и повторите процедуру. Идите вперед, положите блоки так, чтобы они совпадали с узором на полу. Войдите в открывшиеся двери и прыгните в провал в следующей комнате. Найдите три черных символа на стене. Каждый из символов состоит из двух частей; используя силу Dumah, соберите их. Появится платформа, с помощью которой вы сможете включить выключатели во всех трех круглых комнатах. Откроется главный вход. Войдите туда и приготовьтесь к последней битве. Да, по дороге можно активизировать последний портал (**port 14**).

## Последний Босс

Kain — самый сильный злодей в игре. Так же как и в первой схватке, он будет телепортироваться и издали пытаться поразить вас. Чтобы победить, надо трижды ударить его на трех разных уровнях зала схватки (Подсказка: в центре зала есть круг, восстанавливающий силы).

СИ TACTIX



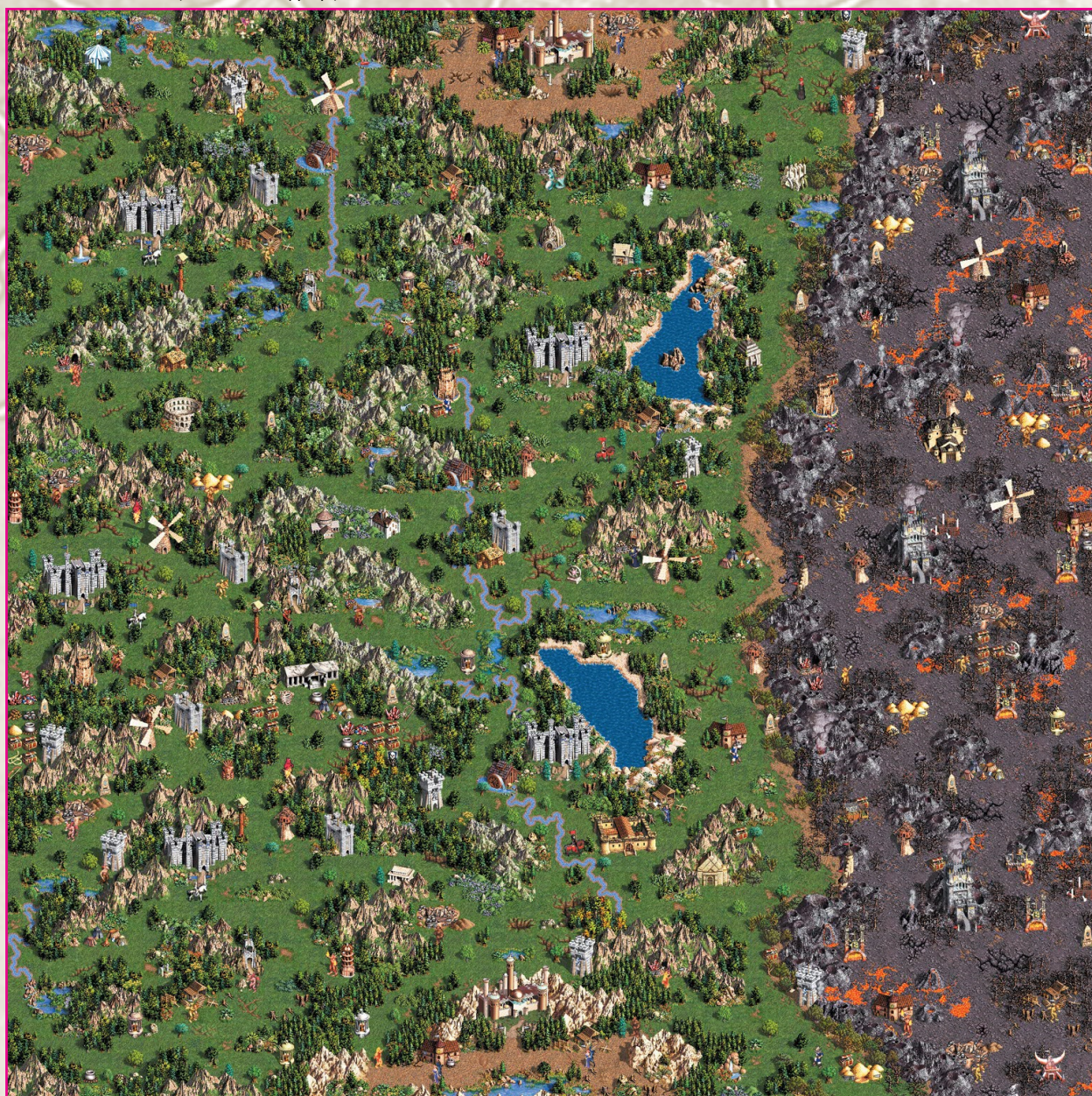


# HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE

## Миссия 1: Catherine's Charge

«Я недооценивала силу и решительность наших врагов. В ходе войны за Возрождение криганцы не причиняли нам особого беспокойства. Теперь же они сражаются с настойчивостью, какой ни мне, ни Роланду не доводилось видеть прежде. Я разместила основную часть своих войск вдоль эравийской границы. Между нами и криганцами лежит Долина Мхов — одно из красивейших мест Эравии. Тактически оно идеально. Если мне удастся удержать эту долину, я смогу закрыть границу. После этого я найду способ уничтожить демонического короля Люцифера и спасти наш мир.»

**Задача:** Катерина должна уничтожить своих врагов. Если она погибнет, все надежды рухнут, и



### Кампания Armageddon's Blade

Королева Катерина, ее муж король Роланд и Гелу, воин эравийской Лесной Стражи, вместе должны победить безумного короля Иефола — Люцифера.

Максим ЗАЯЦ maxim@gameland.ru





дьяволы Иеофола одержат легкую победу. В этой миссии героиня сможет достичь 18 уровня, и весь опыт, навыки и заклинания, полученные в ходе этой битвы, она будет использовать в последующих миссиях этой кампании.

#### Предлагаемые бонусы:



1) 30 pikemen;



2) 20 archers;



3) 8 griffins

Размер карты: средний

Уровень сложности: hard

Как и полагается для начальной миссии, все предельно просто и незатейливо. Для начала наша героиня возвращается в родной замок **Defiance** — обновить лошадей, прикупить задешево книгу заклинаний и прокачать свое небольшое войско. Наша ближайшая цель — отстроить в замке **Portal of Glory**, врагам на страх и на зависть. Не спеша обходим свои владения, собирая ресурсы, захватывая шахты и по возможности улучшая основные парамет-

ры героини. Нападать на врагов в самом начале бессмысленно — их ближайшие замки расположены неподалеку от нас, да вот беда — демонам Иеофола тоже повезло со «стартовым капиталом», и войско за собой они таскают вполне приличное. Подождем немного... Два новых и красивых замка **Conflux** нам не особенно нужны — пусть себе стоят. Уж лучше потратить силы на сражение с эфритами, защищающими золотую шахту, **Library of Enlightenment**, а также груды ресурсов и артефактов неподалеку от нашего замка **Pandathalyn**. Жаркой будет эта битва, но и награда поистине велика — в итоге Катерина столь значительно повысит свои навыки, что сможет на равных встретиться практически с любым противником. Да будет так! Теперь нам нужно вновь собрать более-менее приличное войско, и можно идти в атаку на врага. Почувствовал опасность, демоны предпочитают убегать с поля боя, унося с собой собранные навыки и артефакты. Но они загнаны в угол. После того как падут основные два героя, захват оставшихся вражеских замков станет лишь вопросом времени. Оглянемся немного. Катерина уже достигла предельного 18 уровня и посетила все полезные здания на этой карте? Что ж, тогда нам здесь действительно нечего больше делать. Добиваем недобитых врагов и принимаем под свое командование воина Лесной Стражи Гелу в миссии **Shadows of the Forest**.



### Миссия 2: *Shadows of the Forest*

«Посыльные сообщают мне о том, что королева Катерина и Роланд отступают к эравийской границе. Авли предпочитает не ввязываться в эту войну, предоставив своим воинам действовать сообразно их собственным убеждениям. Следуя приказам королевы, мы наносим противнику точечные удары на протяжении всей границы Авли. Поддержку нам оказывают лишь местные отряды ополченцев, враждебно настроенных по отношению к криганцам. В случае если мы попадем в плен, и Эравия, и Авли будут отрицать свою причастность к нашим действиям. В противном случае... эта задача ничем не будет отличаться от всех остальных.»

**Задача:** Гелу должен победить врагов, используя тактику партизанской войны. Лишь он один обладает навыками, позволяющими возглавить эту операцию. В этой миссии Гелу сможет достичь 12 уровня, и весь опыт, навыки и заклинания, полученные в ходе сражения, он будет использовать в последующих миссиях этой кампании.

#### Предлагаемые бонусы:



1) 20 marksmen;



2) 15 grand elves;



3) 10 sharpshooters

Размер карты: средний

Уровень сложности: hard

Чего уж точно не ожидают от нас враги, так это откровенной наглости. Ну кто бы мог подумать, что какой-то безумец на белом коне уже на второй день ринется завоевывать их тяжким трудом взлелеянные замки и обижать героев без скидки на чины и звания? И ведь ринется же. Из предлагаемых бонусов стоит прихватить десятерых **sharpshooters**. У Гелу есть своя уникальная особенность: обыкновенных эльфов, лучников, арбалетчиков — весь этот разнокалиберный сброд, неведомо зачем шляющийся по окрестным лесам, путем обыкновенного **upgrade** он способен превращать в таких вот храбрых ребят-снайперов. **Sharpshooter** ы способны без промаха поражать цели, находящиеся на любом расстоянии и скрывающиеся за любыми преградами, и потому в бою они просто незаменимы. Собираем под свои

знамена отряды стрелков, обитающие неподалеку от нашего замка, быстренько превращаем их всех в снайперов (на сколько денег хватит), покупаем нашему герою книгу заклинаний и решительно атакуем южный гарнизон. **15 Pit Lords** и **60 Magogs** необходимо известить в первую очередь, **25 Horned Demons** и **100 Familiars** можно оставить на закуску. К западу от гарнизона неподалеку от **Witch Hut** лежат кем-то забытые сапоги **Boots of Speed**. Нацепив их, мы в два счета добегает до южного замка **Reavers Gate** и захватываем его. Затем приходит черед **Jakta** и **Moribund**. Сопротивление везде минимальное — враг просто не успевает подготовиться к нашему прибытию. У картографа неподалеку от **Jakta** можно задешево (**1000 gold**) приобрести карту, что еще







больше облегчит наше путешествие. Словом, к началу третьей недели мы подходим к воротам последнего вражеского города — **Dragonbane**. Тут стоит сделать небольшую паузу. Конечно, соблазн уничтожить последний оплот врага и с триумфом закончить эту миссию велик, но... Гелу ведь предстоит еще сразиться в

дальнейших миссиях этой кампании. А для этого необходим опыт. Оставим на время врагов в покое — все равно развиваться они не успеют. Просто подтянем войска поближе к последнему замку и будем валить без разбору всех выбегающих оттуда героев. Гелу же тем временем предстоит обождать всю карту в поисках по-

лезных зданий, увеличивающих силу атаки, защиты, etc., etc. И лишь после этого мы нанесем врагу заключительный удар... и начнем играть за демонов Иеофола в миссии **Seeking Armageddon**.

### Миссия 3: **Seeking Armageddon**

*«Это священная миссия, возложенная на меня лично королем. Я обошел этот континент в поисках реликвий, которые он возжелал. Я был уже близок к цели, когда таинственный герой похитил мой приз. Долгие месяцы я преследовал этих героев. Теперь они загнаны в угол. Либо они отдадут мне реликвии, либо свои жизни... либо и то, и другое.»*

**Задача:** Ксерон должен собрать три артефакта: **Sword of Hellfire**, **Breastplate of Brimstone** и **Shield of the Damned**. Если он погибнет, все надежды Иеофола умрут вместе с ним. Ксерон сможет достичь 12 уровня, и весь опыт, навыки и заклинания, полученные в ходе этой миссии, он будет использовать в последующих миссиях этой кампании.





## Предлагаемые бонусы:



1) **Speculum** (подзорная труба повышает радиус обзора +1);



2) **Equestrian's Gloves** (перчатки всадника позволяют герою преодолевать большие расстояния в течение хода);



3) **Necklace of Swiftness** (это ожерелье в бою увеличивает скорость всех ваших существ +1)

Размер карты: средний

Уровень сложности: hard

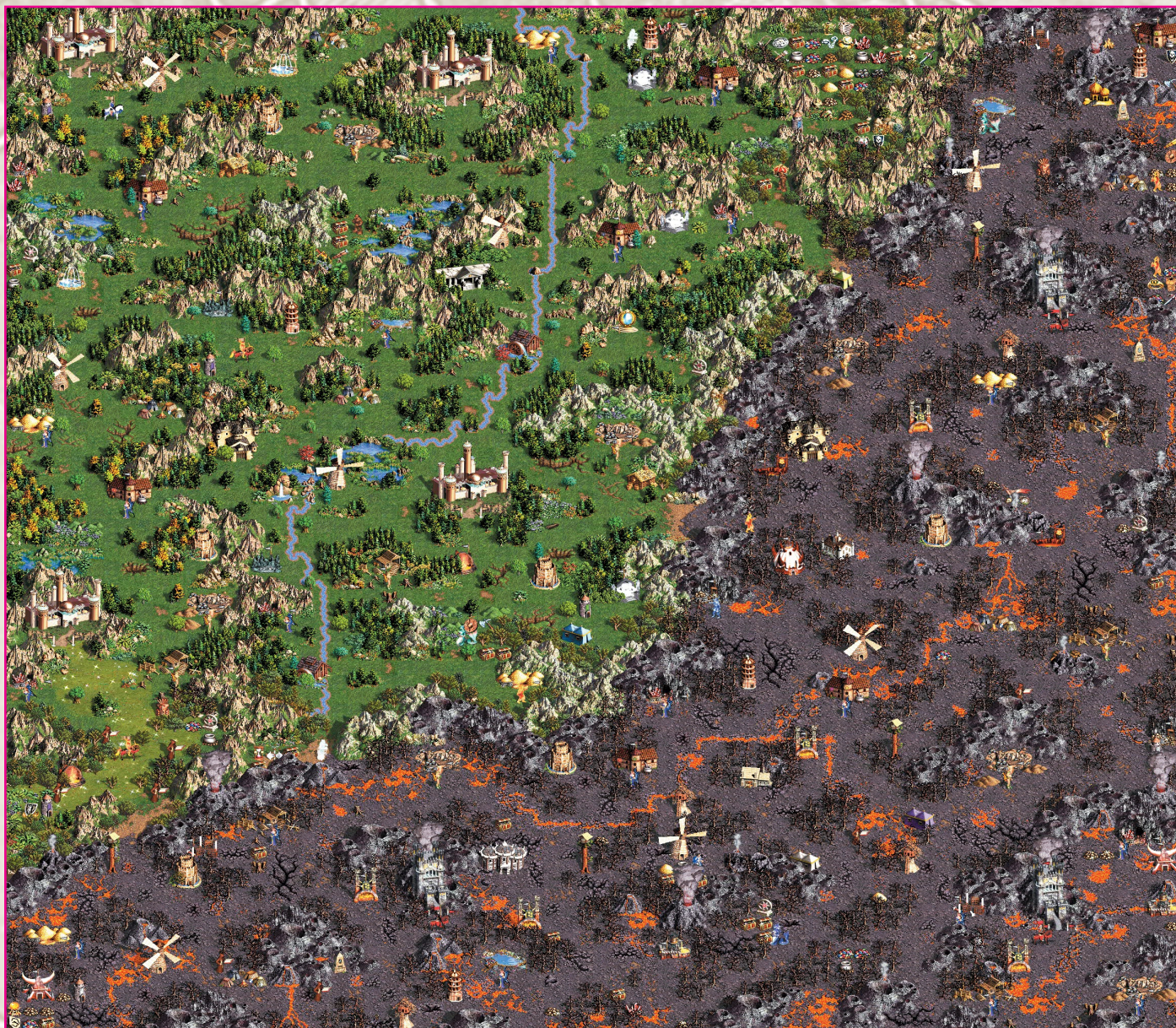
И сила наша — в бездействии наших врагов... Они сильны — кто спорит! — но вовсе не горят желанием очертя голову бросаться в бой и предпочитают миролюбиво бродить по зачарованным лужайкам вокруг своих замков. Этим мы и воспользуемся. Разумеется, перчатки — это как раз то, что нужно усталому герою, которому предстоит сбивать ноги в поисках запрятанных артефактов. Вместе с ними мы получаем кандалы **Shackles of War**. Штука эта в хозяйстве отнюдь не бесполезная — они не позволяют ни одному из героев сдать или убежать с поля боя. Судите сами: нам убежать все равно нельзя — миссию проиграем, а вот врагу так или иначе придется биться до последнего и не удастся уже ударить с ценными артефактами под защиту надежных стен родного замка. А артефакты у них попадают в прелюбопытнейшие! Чего стоит один только **Tome of Fire Magic**, записывающий все заклинания школы Огня в магическую книгу вашего героя. А ведь есть еще и

**Tome of Water Magic**, и **Tome of Earth Magic**... Но не будем торопиться: для начала нужно купить нашему демону магическую книгу и собрать достойное войско. Удобное же это все-таки изобретение — **Castle Gate**. Небольшие порталы позволяют герою мгновенно перемещаться между замками **Inferno**, пополняя свои запасы и делая upgrade юнитам. Выстроив в каждом из трех замков **Castle Gate** и **Order of Fire**, мы навещаем их с Ксероном. В дальнейшем раз в неделю кто-нибудь из наших героев будет обегать их, собирая войска, а затем доставлять подкрепление на поле боя. Мы же отправляемся к фиолетовой палатке **Purple Keymaster's Tent**. Достаточно соединить воображаемыми линиями все наши три замка — она будет находиться почти в центре получившегося треугольника. Артефактов на карте масса — полезных и не очень, находящихся под надежной охраной и просто валяющихся на земле. Одна беда — с собой из этой миссии унести ничего не дадут. Ничего, кроме легендарных доспехов, цели нашего поиска. Они надежно укрыты за фиолетовыми башнями **Purple Border Guard**. Кольчуга **Breastsplate of Brimstone** (+5 Power), меч **Sword of Hellfire** (+6 Attack) и, наконец, щит **Shield of the Damned** (+6 Defense). Как только последний из этих трех предметов окажется в руках Ксерона, миссия будет считаться выполненной. Но... нам же надо еще и героя прокачать. Положим, опыт до максимального уровня он поднимет сравнительно быстро, но остается же ведь еще и масса полезных зданий. А потому не будем торопиться — приберем парочку этих полезных реликвий, оставив третью до того момента, когда вся кар-



та будет внимательнейшим образом изучена Ксероном. После этого, оставив нерешительных врагов возле их замков, с артефактами в руках мы перенесемся в следующую миссию — **Maker of Sorrows**.

*Продолжение следует...*





# TOMCLANCY RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Окончание. Начало смотри в номере 21 за ноябрь.

## ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИЙ (УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ — VETERAN)

Откровенно говоря, уже с шестой миссии я начал жалеть о том, что стал дословно переводить задания. К финалу игры на тупую самопропаганду янки и на их уродливый шовинизм уже не хватало злости...

Юрий Поморцев (dreg@gameland.ru)

### МИССИЯ 7: Silent Drum

Место проведения операции: Лондон, Англия

Время проведения операции: 19.12.2001, 17:45

**Задание:** Террористы захватили телевизионную студию во время транслирования в прямом эфире передачи о европейской финансовой политике. Их заложниками стали высокопоставленные служащие центральных банков Франции, Испании и Нидерландов. Ваша задача — найти заложников и вывести их в безопасное место.

### ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Сразу скажу — это относительно несложная миссия, для успешного выполнения которой потребуются всего пара-тройка высококлассных штурмовиков. Из оружия рекомендуется взять что-то тихое, например, HK MP5SD5. Обратите внимание на то, что в задании не оговаривается уничтожение всех противников — достаточно просто вывести заложников. Этим-то мы и воспользуемся.

После высадки сразу забирайтесь на уступ и отстреливайте двух террористов, патрулирующих крышу телестудии. Затем бегите вперед и около первого же «перекрестка» снимите третьего террориста, сидящего на возвышении слева.

Обезопасив место эвакуации, двигайтесь к помещению, расположенному около вышки. Заходите внутрь и спускайтесь на два этажа вниз. Теперь начинается собственно операция по освобождению заложников.

Посмотрите на карту — на ней будут отмечены ярко-лиловыми точками местоположения террористов. Подождите, пока они разделятся на группы по 2-3 человека и немного разбредутся по помещениям студии. Вот теперь самое время действовать.

Покончив с патрулями, пробирайтесь к большому помещению, где проходил эфир. Там будет находиться 4-5 террористов и 3 заложника. А вот теперь внимание! Оставьте своих товарищей по оружию в коридоре у выхода и пробирайтесь к левому входу в зал телестудии. Для лучшей ориентировки можно включить прибор ночного видения. Снимите охранника, который будет стоять к вам спиной слева от входа, после чего дождитесь момента, когда около заложников останется лишь два террориста. Быстро забегайте в помещение, отстреливайте экстремистов и, переведя вашего бойца в режим эскортирования, бегите вместе с освобожденными заложниками к выходу. Вот, собственно, и все.

Миссия легко выполняется без каких-либо потерь с вашей стороны.

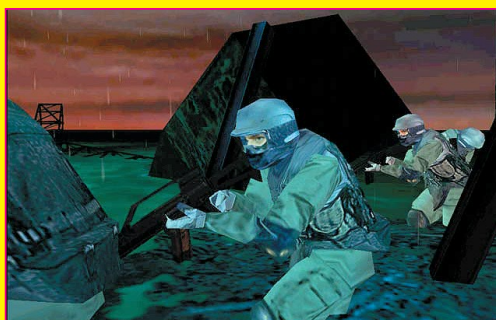


### МИССИЯ 8: Feral Burn

Место проведения операции: Санкт-Петербург, Россия

Время проведения операции: 14.01.2002, 23:30

**Задание:** По данным, полученным с помощью следящих устройств, установленных в загородном доме Визирзаде, было определено, что группа криминальных элементов покупает оружие у русских военных. Ваш отряд будет доставлен к месту проведения такой встречи. Задача — уничтожить всех террористов и не дать уйти преступным лидерам.



### ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Если до этой миссии можно было успешно действовать единственным отрядом (а то и единственным бойцом), то теперь пришло время сесть за карту и поломать голову над планом действий. Основная задача этой миссии — предотвратить бегство лидеров преступной группировки. Уйти они могут на двух средствах — катере и автомобиле (найдите их на карте). Более сложной является защита автомобиля, который находится в большом дворе. К катеру ведет единственная лестница из здания.

Итак, обрисую примерную схему действий. Возьмите три группы, соответственно, из трех (зеленый отряд), двух (красный отряд) и одного бойца (синий). Последний будет под вашим непосредственным командованием. Первоначально нужно заставить красный и зеленый отряды ждать команды «альфа», так как предварительно вам будет нужно произвести расчистку территории, чтобы бойцы могли без лишнего шума занять свои позиции.

Кстати, чуть не забыл — экипируйте своих бойцов в расчете на активное применение огневой мощи. Иначе говоря, одевайте их в самые мощные защитные костюмы и выдавайте M16 или другое эквивалентное по убойной силе оружие. Бойцу, которого вы лично возьмете под командование, обязательно вручите пистолет с глушителем в качестве дополнительного оружия!

После выдачи кода «альфа» обе команды («красные» и «зеленые») должны двигаться к позициям в режиме *gesson* и *cautious*. Таким образом, бойцы будут перемещаться максимально бесшумно и осторожно, не ввязываясь в бой ни при каких условиях. Для «красных» ключевой позицией станет лестница напротив катера, а для «зеленых» — дальний проход ко двору с машиной. При этом не забудьте перевести перед занятием позиции оба отряда в режим *assault*, а то они в порыве пацифизма не будут стрелять в противника! И последнее. Остановите «зеленых» до поступления кода «браво» где-нибудь в глубине коридора. А после поступления кода задайте следующий маршрут движения (не забудьте перевести отряд в режим *assault*!) — зачистка узкого коридора, затем перемещение к машине.

Вы же в это время должны отстреливать противников (около 4-5 человек) из «рукава», ведущего ко двору с машиной с правой стороны. Собственно, таких подходов всего два — в одном будет ваш боец, в другом — «зеленые», так что запутаться невозможно.

Это все, что касается плана действий. Теперь о предварительной «расчистке территории», о которой я говорил выше. Как только начнется выполнение задания, повернитесь на 180 градусов и аккуратно двигайтесь в обход здания. Подойдите к груде обломков и, присев, снимите из пистолета с глушителем охранника, стоящего около катера. Не применяйте обычное «громкое» оружие — это сорвет выполнение всей операции!

Теперь бегите налево, выбирайтесь из воды и поднимайтесь вверх по лестнице. Как только забереетесь, разворачивайтесь кругом и опять же из пистолета с глушителем снимайте еще одного охранника. Двигайтесь вперед и остановитесь немного не доходя до первого поворота направо — именно это и есть тот «рукав», из которого лучше всего отстреливать противников. Давайте код «альфа».

Когда «красные» перейдут в режим *wait*, а «зеленые» будут ожидать код «браво», переходите к финальной стадии операции. Присядьте, возьмите основное оружие (больше нет необходимости действовать скрытно) и обязательно используйте оптический прицел. Кстати, полезно будет также отключить автоматическое наведение. Теперь давайте код «браво» и одновременно стрейфитесь влево, ведя огонь по выбегающим противникам. Подходы к катеру и машине должны прикрывать ваши напарники, так что все сводится к удержанию позиций в течение нескольких секунд. Если продержитесь, то вся миссия должна быть успешно завершена.

Допустимые потери на миссии — один-два раненых бойца.



**МИССИЯ 9: Diamond Edge**

Место проведения операции: Мурманск, Россия

Время проведения операции: 21.01.2002, 00:30

**Задание:** Во время прошлой операции в Санкт-Петербурге было обнаружено, что террористы располагают ядерным оружием. В качестве активного элемента использовался плутоний, который перевозился с военного склада близ Мурманска. Ваша задача — проникнуть на территорию склада и захватить полковника, располагающего важными сведениями.

**ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ**

Динамичная и интересная миссия, которую можно легко пройти одним единственным бойцом. Я взял **Chavez** — мордашка у него, конечно, не дай Бог встретить ночью в подворотне, но спец он отличный. Вооружите парня джентльменским набором: M16 и пистолетом с глушителем.

Сразу же после начала операции переключитесь на снайперский режим и снимите двух охранников в дозорных вышках. Постарайтесь сделать это без промедления, чтобы ни один из них не успел поднять тревогу. Затем бегите к двери с кодовым замком, дождитесь, когда ее откроет солдат, и уложите его порцией свинца.

Теперь спокойно двигайтесь к левому бункеру и ныряйте в туннель, освещенный красным светом. Двигайтесь вдоль правой стены до тех пор, пока до выхода не останется десяток-полтора метров. Теперь перейдите в снайперский режим и стрейфитесь влево. Как только заметите присевшего противника, открывайте огонь. Кстати, обратите внимание, что часть солдат будет одета в каски и бронежилеты — их будет гораздо сложнее выбить, нежели обычных бойцов в шинелях. Поэтому не экономьте патроны и стреляйте до тех пор, пока ни убедитесь, что противник мертв.

Бегите вперед вдоль стены бункера. С противоположной стороны находятся еще двое бойцов, которых вы можете застать врасплох, если будете действовать быстро и без лишнего шума. Выходите из сектора с бункером и подойдите к проходу в стене. Обратите внимание на ряд окон, которые располагаются напротив центрального входа в эту зону. Если бы вы попытались проникнуть сюда через этот вход, то вас бы немедленно атаковали снайперы, уничтожить которых было бы очень и очень сложно.

Аккуратно проходите в проем, немедленно поворачивайтесь направо и уничтожайте обоих снайперов. Теперь можно без риска передвигаться по площади. Бегите к противоположному бункеру и снимайте единственного охранника, который будет в этой зоне.

Теперь перезарядите ОБА оружия и двигайтесь по уходящей вниз дороге. Вскоре вы выйдете к ангару с броневином. Вот тут-то и начнется самое веселье.

Возьмите оружие с глушителем, быстро заходите в ангар и стреляйте в двух часовых, которые будут слева от вас за застекленным окном. Если вы успеете снять их обоих до того, как они поднимут тревогу, то все замечательно. Но если тревога все же будет поднята (а это наиболее вероятный исход), то хлопот у вас прибавится, но шанс еще не потерян.

Как только взвонит сирена, возьмите основное оружие и займите позицию, которая бы позволяла держать под прицелом обе двери, ведущие в ангар. Как только в них покажутся солдаты, немедленно открывайте огонь. Не экономьте на патронах, ваша задача — жестко подавить противника огнем, не допустив ни одного солдата к броневику. Когда вы уложите примерно шесть-восемь вражеских бойцов, отправляйтесь на поиски генерала, который должен быть в одном из смежных помещений. Переключайтесь в режим эскортирования и выводите офицера к месту эвакуации.

Если не получится пройти миссию с трех-четырех попыток по причине стабильного бегства полковника, то попробуйте взять дополнительный отряд, который обеспечит прикрытие броневику. Пускай он (отряд) ждет неподалеку специального кода, а потом бежит в режиме assault к машине.

Миссия легко выполняется без каких-либо потерь с вашей стороны.

**МИССИЯ 10: Silver Snake**

Место проведения операции: Грузия

Время проведения операции: 02.02.2002, 06:15

**Задание:** Российский информатор сообщил, Визирзаде планирует собрать в загородном доме своих людей. Ваша задача — проникнуть в резиденцию и захватить все файлы из компьютера, которые помогут пролить свет на планы террористов по поводу использования ядерного оружия.

**ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ**

Вот она! Компенсация за сверхсложную шестую миссию, где требовалось не попадаться на глаз охране. Теперь вы вновь окажетесь в загородном доме Визирзаде, но без каких-либо глупых ограничений на применение оружия. Наоборот, здесь будет такая заварушка, что мало не покажется — **kill 'em all**, короче говоря.

Берите с собой четырех бойцов-штурмовиков, вооруженных самым мощным оружием и увешанных самой сильной броней. Во время планирования миссии обратите внимание на помещение, где находятся резервные силы террористов (и весьма немалые, должен заметить). Так что к солидной охране самой резиденции добавятся еще и дополнительные отряды боевиков.

Двигайтесь к дому, стреляя без опаски во все, что движется. Патроны не экономьте, действуйте довольно смело, но в то же время достаточно аккуратно. Займите позицию около входа в дом и отстреливайте всех боевиков, которые побегут на подмогу вооруженной охране дома. Кстати, бой придется вести на два фронта — так как на вас еще будут нападать и сами охранники.



Покончив с основными силами, поднимайтесь на второй этаж и идите в комнатушку с компьютером (ее несложно найти на карте по двум зеленым точкам). Учтите, что рядом с компьютером стоит охранник, которого необходимо истребить, прежде чем он успеет активировать систему уничтожения файлов. Можно предварительно кинуть гранатку, а можно просто положиться на свою реакцию.

Допустимые потери на миссии — один-два раненых

**МИССИЯ 11: Orade Stone**

Место проведения операции: Смоленск, Россия

Время проведения операции: 12.02.2002, 01:00

**Задание:** На основе информации, собранной во время скрытного посещения резиденции Визирзаде, было установлено, что Кулкин собирает ядерное оружие где-то в Сибири. Ваша задача — тайно проникнуть в его дом и установить подслушивающие устройства.

**ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ**

И вновь миссия, где требуется остаться незамеченным. Вот только по сравнению с **Crystal Arc** (шестая миссия) число противников заметно прибавилось, и патрулировать территорию они стали как-то более осмысленно. Не знаю, насколько тяжелым покажется это задание вам, но я лично здорово намаялся.

Берите бойца-призрака и обязательно вручите ему **heartbeat sensor** — ваше единственное оружие в этой миссии. Еще можно добавить к этому «вооружению» бинокль.

Подробно рассказывать о выполнении задания бесполезно (пройдете этап — поймете почему), поэтому ограничусь несколькими рекомендациями. Во-первых, в самом начале миссии сразу же активируйте сенсор. Во-вторых, прежде чем проскочить в коридор или открыть дверь, проверьте по карте — нет ли никого впереди. В-третьих, если не ошибаюсь, то девчонка в черной мини-юбке не засечет вас (специально не проверял, но на такие мысли наводит то, что она обозначается белой точкой на карте — т.е. как гражданский, а не как противник)...

Раз с десятого у меня получилось. Надеюсь, что вам удастся быстрее выполнить это задание.

Потерь на миссии, естественно, быть не должно.





**МИССИЯ 12: Temple Gate****Место проведения операции:** Прага, Чешская республика**Время проведения операции:** 23.02.2002, 02:30

**Задание:** Террористы захватили оперный театр в Праге. В числе заложников оказалось несколько высокопоставленных лиц, включая самого президента Чехии. Ваша задача, как всегда, сводится к освобождению заложников.

**ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ**

Тот план действий, который предложило командование, достоин звания «шедевра». Бредятина отборная. Мало того, что вы потеряете как минимум четыре-пять бойцов, так и стопроцентно утратите заложников. Теоретически, сильно подкорректировав этот план, можно провести успешную операцию, но опять же риск будет слишком велик. Поэтому предлагаю свой вариант — вариант борьбы единственным бойцом. На первый взгляд это может показаться неосуществимым, но на самом деле все окажется не так уж сложно. Поверьте.

Берите хорошего бойца-призрака, вооружайте его оружием с глушителем (обращая ваше внимание, что и основное, и вторичное оружие должны быть максимально бесшумными).

А теперь за дело. Обратите внимание, что зайти в здание оперного театра можно как с парадного входа, так и с черного. Принципиальной разницы, откуда начинать операцию, нет — все равно придется побывать во всех уголках здания. Так что, не мудрствуя лукаво, выбирайте парадный вход.

Отстреливайте пятерых террористов, которые будут патрулировать вход. Затем пробегитесь по левому рукаву, уничтожив еще парочку боевиков.

Теперь аккуратно двигайтесь по правому коридору. Обратите внимание, что периодически двое конвоиров будут водить кого-то из заложников в уборную. Займите оборону напротив входа и, дождавшись нужного момента, уничтожьте вооруженную охрану. Отведите освобожденного заложника подальше от места сражения и продолжайте вашу миссию.

Найдите проход, ведущий к запасному выходу из театра. Разберитесь с местной охраной,

которая состоит из 6-7 человек.

Теперь нужно готовиться к штурму зрительного зала, на сцене которого и находятся заложники. Рекогносцировка следующая — заложников удерживают на мушке двое снайперов, расположенных на балконах слева и справа от сцены, а также двое других боевиков, стоящих прямо на сцене.

Еще пара террористов ходит взад-вперед между рядами, и последние двое располагаются на балконе напротив сцены. Солидная охрана, ничего не скажешь. Но все изыскалось и заключается в том, чтобы выбить этих ребят поодиночке.

Начнем со снайперов, занимающих два балкона слева и справа от сцены. В самом конце левого и правого рукавов есть двери, которые ведут к позициям снайперов. Самое главное — быстро подняться по лестнице и прижаться к стене, иначе вас могут засечь другие террористы, и миссия будет провалена. Как только вы доберетесь до стены, возьмите на мушку снайпера и снимите его из пистолета с глушителем. По точно такой же схеме разберитесь и со вторым снайпером.

Теперь займитесь патрулем на балконе и в партере. Поднимитесь по центральной белой лестнице и убейте террористов поодиночке из пистолета. Потом спуститесь вниз, обойдите лестницу и с максимальной дистанции расстреляйте патруль в партере.

Вот почти и все. Осталось только разобраться с двумя охранниками на сцене. Но это, думаю, после всех проделанных фокусов и тактических флинтов уже не должно представлять ни малейшей сложности.

Если вы будете придерживаться предложенной схемы действий, то потерь, разумеется, быть не должно (за исключением легкого ранения).

**МИССИЯ 13: Sargasso Fade****Место проведения операции:** Сибирь**Время проведения операции:** 03.03.2002, 13:15

**Задание:** С помощью подслушивающих устройств, установленных в резиденции Куткина, было выяснено, что для производства ядерного оружия использовалась заброшенная радиолокационная станция недалеко от сибирского города Светлогорска. Ваша задача заключается в проникновении на базу и последующем подрыве ее приемо-передающих устройств.

**ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ**

Намучались с последними заданиями? Эта миссия станет небольшим отдыхом — выполняется за пару минут без малейшего напряжения. Но! Вся хитрость в том, что на следующее задание вы должны будете отправить тех же самых бойцов. Попавшись на этот трюк, вместо команды великолепных бойцов я повел на операцию уставших и порядком выдохшихся вояк (все характеристики снизились процентов на десять-пятнадцать). Не смертельно, но не слишком-то приятно. Поэтому набирайте команду «с запасом», который и станет активом на следующей миссии.

Для выполнения ДАННОЙ операции потребуется тройка стандартных штурмовиков (не забудьте про резерв). Ключевое вооружение — M16 и гранаты (frag grenade), остальное — опционально.

После начала миссии двигайтесь по правому рукаву. Около выхода на открытую территорию остановитесь и очистите местность от противника. Не пугайтесь, если впереди будут греметь взрывы — просто кто-то из охраны дорвался до заветной кнопки (на результат миссии это никак не повлияет).

Оставьте остальную команду для прикрытия и, не спеша, двигайтесь единственным бойцом по направлению к мостику. Держите на прицеле бойницы сторожевой башни (слева от мостика) и, как только увидите в ней фигуры двух солдат, стреляйте не жалея патронов!

Идите по мостику. За поворотом вас будет поджидать пара солдат. Первого несложно просто застрелить, а второго, который спрячется за углом постройки, лучше выкурить с помощью гранаты. Просто киньте ее подальше, а нерасторопный охранник выскочит аккурат навстречу взрывной волне и осколкам.

Осталась последняя часть операции — штурм комнаты, где требуется установить взрывчатку. Комната находится слева от моста (точнее, от второй секции моста). Уничтожьте охрану в коридоре, а потом киньте гранату через стекло. Если кто уцелеет — добейте. Финита ля комедия!

Миссия элементарно выполняется без каких-либо потерь с вашей стороны. Больше скажу — мне ее удалось пройти с первого раза (другие все остальные — не менее чем за две попытки).

**МИССИЯ 14: Majestic Gold****Место проведения операции:** Сибирь**Время проведения операции:** 03.03.2002, 14:45

**Задание:** Связь между военной базой и внешним миром была нарушена. Вам необходимо закончить начатое дело и установить взрывчатку в ключевых точках на территории основного комплекса. Тем самым выключите конец производству ядерного оружия.

**ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ**

Берите команду из трех-четырех бойцов, вооружайте их M16; на всякий случай возьмите боевые гранаты и запасные магазины к основному оружию. Сразу предупреждаю — стрельбы и крови будет очень много.

Двигайтесь по дороге со следами протекторов. Как только впереди появится сторожевая будка, переходите в снайперский режим и снимайте часового внутри помещения. После этого идите в туннель и занимайте оборону за контейнерами.

После отстрела пяти-семи врагов выходите из туннеля и сразу поворачивайте налево. Ваша задача — проникнуть в сторожевые вышки. Ни в коем случае не выходите на середину площади — всю группу атакуют одновременно двое часовых, вооруженных мощным автоматическим оружием!

Покончив с часовыми, двигайтесь в левый туннель (он ведет к зеленому маркеру; сверьтесь по карте). Здесь нужно действовать крайне аккуратно. Обязательно присядьте на корточки и перейдите в снайперский режим.

Разделавшись с охраной за зарешеченным окном, забирайтесь в помещение напротив (там и будет зеленая отметка). Но прежде чем бежать закладывать взрывное устройство, киньте вперед гранату — за перегородкой притаился террорист, который мог бы причинить немало хлопот. После закладки мины приготовьтесь отбить атаку трех-четырех солдат.

Выходите на улицу и двигайтесь ко второму месту заложения взрывчатки. Опять же действуйте крайне осторожно — это место охраняет пять-семь караульных.

Допустимые потери на миссии — один-два раненых бойца.





**МИССИЯ 15: FrostLight****Место проведения операции:** Смоленск, Россия**Время проведения операции:** 19.03.2002, 18:30**Задание:** Сюзан Холт и Лукьян Барсуков были захвачены людьми Куткина и содержатся в его резиденции. Ваша задача — вызвать их из лап террористов.**ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ**

Похоже, что повторные визиты с оружием наперевес в шикарные особняки «крестных отцов» стали хорошим тоном. Не забыли еще планировку куткинского загородного дома под Смоленском? Есть возможность немного освежить память.

Для освобождения заложников потребуется, как обычно, единственный боец. Учтите, что все вооружение обязательно должно быть бесшумным (никаких M16)!

Начните выполнение задания с расстрела трех караульных — двоих, охраняющих ближнюю арку туннеля, и одного — дальнюю. Затем ныряйте в ближайший туннель, идите в левую дверь и медленно поднимайтесь вверх по винтовой лестнице. Оказавшись на втором этаже, немедленно уничтожьте четверых охранников, не дав им зайти в дверь, которая расположена немного левее входа в помещение (именно там находится Сюзан Холт). Выводите заложницу к месту эвакуации, оставьте ее там и приступайте к освобождению Барсукова.

Возвращайтесь в туннель и идите к его выходу. Присядьте, перезарядите оружие и готовьтесь к бою с превосходящими силами противника. Первым делом снимите охранника на балконе, а затем поливайте огнем всех боевиков, которые будут метаться по площади. Если кончатся патроны в магазине — не перезаряжайте оружие, а продолжайте стрелять из пистолета. Двух обойм должно хватить.



Когда бойня закончится, бегите к двери, находящейся немного левее выхода из туннеля. Снимайте охранника, который будет сидеть справа от входа и бегите по лестнице на второй этаж. За второй дверью справа и будет Барсуков. Что делать дальше, вам известно не хуже меня.

Если вы будете придерживаться предложенной схемы действий, то потерь, разумеется, быть не должно (за исключением легкого ранения).

**МИССИЯ 16: HeroClaw****Место проведения операции:** Москва, Россия**Время проведения операции:** 22.03.2002, 23:30**Задание:** Барсуков сообщил, что Куткин планирует передать два устройства, содержащих радиоактивные вещества, людям Визирзаде. Встреча должна произойти в Москве в одном из депо. Ваша задача — не допустить передачи устройств и уничтожить всех террористов.**ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ**

Красивая блиц-миссия. На ее выполнение, как можно догадаться из названия, требуется только один боец. Итак, вновь берем **Chavez**, экипируем его бесшумным оружием, боевыми гранатами и идем в бой.

Выбирайтесь из туннеля и немедленно отстреливайте четверых патрульных. Учтите, что ни один из них не должен убежать — иначе миссия будет провалена (поднимется тревога, и лидеры террористов зададут стрелочка).

Перезарядите оружие и направляйтесь к левому проходу. Пройдите через ворота и поднимайтесь по лестнице на стене. Поднявшись, сразу же снимите часового, патрулирующего крышу. Теперь аккуратно приблизьтесь к краю (лучше всего присесть на корточки) и снимите двух шоферов, стоящих около автомашин.

Осталась последняя машина, внутри которой сидит шофер. Не стреляйте в него — это бесполезно, а метните боевую гранату. Если взрыв произойдет достаточно близко, то и эта машина никуда не уедет.

Готовьтесь к бою — из дома на грохот взрыва будут выскакивать вооруженные террористы. Будьте внимательны — особоретивые могут забраться к вам на крышу по деревянным контейнерам.

Спуститесь вниз и добейте одного-двух оставшихся в живых противников. Победа!

Если вы будете придерживаться предложенной схемы действий, то потерь быть не должно.





**МИССИЯ 17: Ebony Horse****Место проведения операции:** Азербайджан**Время проведения операции:** 24.03.2002, 0545

**Задание:** По информации от одного из захваченных людей Визирзаде, у «короля мафии» есть цитадель в Азербайджане. Ваша задача — прорваться в самое сердце криминальной группировки и покончить с ее лидером.

**ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ**

Охарактеризовать это задание можно единственным словом — бойня. Берите четверых лучших штурмовиков, увешивайте их самым мощным вооружением и отправляйтесь на штурм.

Бой будет состоять из двух этапов. Первый — захват крепости и уничтожение внешней охраны. Второй — взятие основного сооружения, где и скрывается Визирзаде.

Подробно рассказывать о каждом шаге не буду — слишком долго и громоздко, тем паче, что никаких принципиальных сюрпризов вас не ждет. Просто обилие хорошо вооруженного противника, а что с ним делать, вы знаете не хуже меня. Единственный совет — будьте осторожны при входе — наверху по обе стороны находятся снайперы.

Допустимые потери — двое-трое убитых или раненых солдат. В моем случае из четверых уцелел лишь один боец (разумеется, Чавез), двое получили тяжелые ране-

**МИССИЯ 18: Zero Gambit****Место проведения операции:** Черкассы, Украина**Время проведения операции:** 27.03.2002, 02:00

**Задание:** Максим Куткин с группой своих приверженцев захватил Черкасскую атомную электростанцию. Он угрожает отключить систему охлаждения реактора, что приведет к глобальной катастрофе. Ваша задача — предотвратить ка-таклизм и уничтожить всех террористов.

**ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ**

Последняя. Безумно сложная, причем не столько из-за обилия врагов, сколько из-за необходимости действовать скрытно.

Берите тройку бойцов и вооружайте их бесшумным оружием. На этом подготовительную часть можно считать законченной.

Итак, бегите к главному входу в АЭС. Снимайте охрану и бегите в дверь, расположенную правее центрального входа. Остановитесь около эмблемы мирного атома, НЕ ЗАХОДЯ при этом в коридор. Поднимитесь вверх по винтовой лестни-

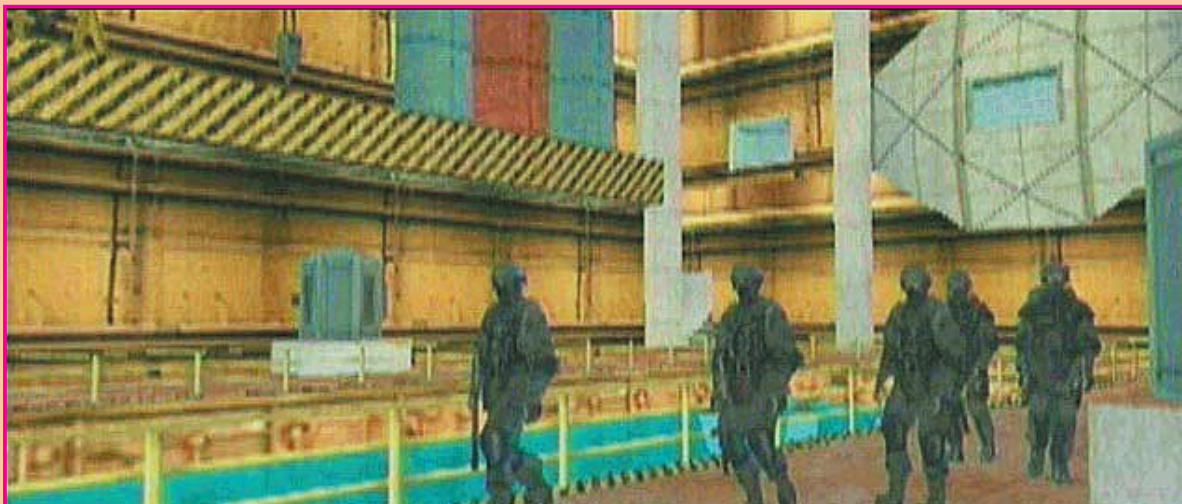
це и уничтожьте троих террористов, которые засели в комнате над коридорами (теперь понимаете, почему туда нельзя было и носа показывать?). Разделавшись с ними, спускайтесь вниз и подходите к двери, ведущей к первому выключателю системы охлаждения (зеленый маркер на карте). Открывайте дверь и сразу пускайте очередь по человеку, находящемуся в глубине зала напротив входа. Поздравляю, первая часть задания успешно выполнена.

Да, только не спешите праздновать победу — в помещении полным-полно охранников, которые сбегутся на звук выстрелов. Разделайтесь с ними и возвращайтесь к центральному входу АЭС.

Идите налево от входа и спускайтесь вниз по бетонированному проходу. Перейдите в режим **recon** и АККУРАТНО, ПО СТЕНОЧКАМ, НА КОРТОЧКАХ двигайтесь вперед. НЕ ОТКРЫВАЙТЕ ОГОНЬ, РАЗВЕ ЧТО В САМЫХ КРАЙНИХ СЛУЧАЯХ. ИЗБЕГАЙТЕ ПРОТИВНИКА ВСЕМИ СИЛАМИ. Двигайтесь таким образом пока не найдете лестницу, ведущую ко второму выключателю системы охлаждения (ищите маркер на карте). Над ним зависла рука самого главного негодяя в игре — Максима Куткина.

НЕ СТРЕЛЯЙТЕ В НЕГО СНИЗУ! Это приведет к провалу миссии. Без лишнего шума снимите охрану и поднимайтесь прямо к рубке. Как войдете — немедленно

открывайте огонь. Когда Куткин падет ниц, нашпигованный свинцом, опасность взрыва реактора будет ликвидирована. Осталось только вычистить АЭС от оставшихся террористов (для этого рекомендую вернуться назад верхним путем) и все — мир вновь спасен, бойцы **RAINBOW** пьют шампанское, а Клэнси с **Red Storm Entertainment** считают прибыль. **The End и To be continued...**

**CHEAT-КОДЫ****Teamgod** — неуязвимость для всего отряда.**Avatargod** — неуязвимость для выбранного персонажа.**Theshadowknows** — невидимость для выбранного персонажа.**Teamshadow** — невидимость для всего отряда.**Nobrainier** — отключить AI противников (будут стоять как вкопанные).**5fingerdiscount** — восстановить все предметы в инвентаре.**Explore** — отключить условия победы (т.е. даже если вы выполните все задания, миссия не будет заканчиваться).**Bignoggin** — сделать противников гидроцефалами.**Meganoggin** — сделать противников мегагидроцефалами.**Clodhopper** — вместо рук у персонажей появляются не то лапы, не то ласты... Учтите, что противники после такой метаморфозы стреляют ничуть не хуже, чем до нее.



# КОДЫ PC, PS

## КОДЫ PC

### Nocturne

Нажмите <F10>, после чего введите:

**Godgames** — режим бога

**Winblows** — появляется все оружие и боеприпасы для него

**Skeletonkey** — появляется скелетный ключ

**Moreammo** — появляются дополнительные боеприпасы

**Burningstake** — появляются горящие стрелы

**Thunderstorm** — на улице начинает идти дождь

**Snowstorm** — на улице начинает идти снег

**Bighead** — большие головы у персонажей

**Healme** — восстанавливает здоровье

**Silver** — появляется 500 серебряных пуль

**Aqua** — появляется 500 водных антивампирских патронов

**Mercury** — появляется 500 меркуриевых пуль

**Oldhat** — у Незнакомца на голове появляется другая шляпа

**Goldmode** — на экране появляется надпись «buy FLY!»

**Freezer** — враги замирают на месте

**Ifarted** — у Незнакомца появляется противогаз

**Bigboom** — действие этого кода неизвестно

### Revenant

Нажмите <Enter>, после чего введите:

**Alreadydead** — режим бога

**Potionsnlotions** — получить много снадобий

**Alchemy** — появляется 999999 золота

**Nahkranoth** — убить монстра одним ударом

**Noamnesia** — главный герой становится 30 уровня

**Abracadabra** — не уменьшается мана и появляются все талисманы

**Gimmesomegrub** — появляется по пять различных типов еды

**Lookunderthehood** — действие этого кода неизвестно

**Debug** — действие этого кода неизвестно

### Grand Theft Auto 2

Начните игру под именем muchcash, чтобы получить \$500000.

## КОДЫ PS

### FIFA '99

#### Бесконечные фолы.

На экране редактора команды нажмите L1, L2, R1, R2 O, X,

Start, Select.

#### Много денег.

На экране редактора команды нажмите L1, L2, R2, R1, O, X,

Start, Select

### Star Wars Episode 1: The Phantom Menace.

#### Debug Menu.

Установите курсор на «options menu». Press (A), O, (L1), R2, (X), O, (L1), Select и (A). Появится **cheat menu**, где вы можете выбрать любой уровень, послушать весь набор звуков из игры, посмотреть видеоклип и сделать вашего героя бессмертным. Чтобы попасть на выбранный уровень нужно покинуть **cheat menu** и начать новую игру. Чтобы вернуться в **cheat menu** вновь нажмите L1, Select и (A).

### Test Drive Off-Road 2

На экране выбора передачи нажмите select и нажмите следующее, чтобы управлять...

**Школьный автобус** — L1, (A), (L2), L2(2), R2.

**Грузовичок с мороженым** — R2, L2, L2, (X), (L2), L2, R1

**Грузовик «Черная вдова»** — R1, L2, L2, (X), (L2), L1.

(При правильном наборе кода вы услышите звук).

### Wipeout 3.

Все нижеприведенные коды вводятся в качестве имени (default name).

Бесконечная защита и ускорение: **GEORDIE**.

Бесконечное гиперускорение: **MOON-FACE**.

Бесконечное оружие: **DEPUTY**.

Поменять синие «ускорялки» на белые: **BEBEDEE**.

Доступ в класс Phantom: **AVINIT**.

Все трассы: **WIZZPIG**.

Больше скутеров: **JAZZNAZ**.

4 трассы Prototype: **CANER\_W** («\_» значит пробел)

Чтобы сохранить доступ к ним на карточку вам придется получить золото на каждой из трасс во всех классах (**vector**, **venom**, **rapier** и **phantom**).

Все претенденты: **THEHAIR**.

Доступ ко всем турнирам: **BUNTY**.

Удар о борт трассы замедляет скутер: **NOWHEELS**.

### Tony Hawk's Pro Skater

#### Выбор уровня.

Введите игру в режим паузы, нажмите L1 и нажмите (A), (X), (A), (L1), (A), (L1), (A). Если набрали правильно — экран немного тряхнет.

#### Играть за Officer Dick.

Соберите все видео пленки со всеми героями в режиме «career».

#### Режим больших голов.

Введите игру в режим паузы, нажмите L1 и нажмите (X), O, (A), (L1), (A). Теперь выйдите с уровня и начните новую игру.

#### Всегда заполненная полоска «Special».

Введите игру в режим паузы, нажмите L1 и нажмите X, (A), O, (X), (A), (L1).

#### FULLSTATES:

Введите игру в режим паузы, нажмите L1 и нажмите X, (X), (A), (L1), (A), (L1).

#### Трюки

##### Tony Hawk.

Kickflip McTwist: (X), (A), (L1), (A), (L1).

540 Board Varial: (L1), (L1), O.

360 flip to mute: (X), (L1), (X).

The 900: (X), (L1), O.

##### Bob Burnquist.

Backflip: (A), (L1), O.

One Footed Smith Grind: (X), (L1), (A).

Burntwist: (L1), (A), (L1).

##### Geoff Rowley.

Backflip: (X), (L1), O.

Double Hardflip: (X), (L1), (X).

Darkslice: (L1), (A).

##### Bucky Lasek.

Kickflip McTwist: (X), (L1), O.

Fingerflip Airwalk: (L1), (L1), O.

Varial Heelflip Judo: (X), (L1), (X).

##### Chad Muska.

Front Flip: (X), (L1), O.

One Foot Thumpin: (X), (L1), (A).

360 Shove-it Rewind: (X), (L1), (X).

##### Kareem Kambell.

Front Flip: (X), (L1), O.

Casper Slide: (A), (L1), (A).

Kickflip Underflip: (L1), (L1), (X).

##### Andrew Reynolds.

Backflip: (X), (L1), O.

Heelflip Bluntslice: (X), (L1), (A).

Triple Kickflip: (L1), (L1), (X).

##### Rune Glifberg.

Kickflip McTwist: (X), (L1), O.

Christ Air: (L1), (L1), O.

Triple Kickflip: (A), (L1), (X).

##### Jamie Thomas.

Front Flip: (A), (L1), O.

One Foot Nosegrind: (A), (L1), (A).

540 Flip: (L1), (L1), (X).

##### Elissa Steamer.

Backflip: (A), (L1), O.

Onefoot Nosegrind: (L1), (L1), (A).

540 Flip: (L1), (L1), O.

##### Officer Dick.

Yeehaw Front Flip: (X), (L1), O.

Assume the Position: (L1), (L1), O.

Neckbreak Grind: (L1), (L1), (A).

### Legacy of Kain 2 — Soul Reaver

Введите игру в режим «пауза» нажмите L1 или R1 и введите нижеприведенные коды:

Увеличить здоровье на один уровень — (X), (L1), (A), (L1), (X).

Максимальное здоровье — (X), O, (X), (L1), (X), (L1).

Восстановить здоровье — (X), O, (A), (L1), (X), (L1).

Восстановить магию — (X), (L1), (A), (L1), (X).

Максимальная магия — (A), (L1), (X), (L1), (A), (L1).

Ранить Raziel`я — (L1), O, (A), (L1), (X).

Получить способность проходить сквозь решетки — (X), O, O, (L1), (A), (L1).

Получить способность скалолазания — (A), (X), L2, (L1), (A), (L1).

Получить способность выстрела — (L1), O, (L1), (X).

Получить Constrict (способность поворота) — (X), (A), (L1), O, (A), (L1), (X).

Все способности — (A), (A), (X), (L1), (L1), O, (X), (L1), (X).

Получить Soul Reaver — (X), (A), L2, (L1), (X), (X), (L1), (A), (L1), (X).

Получить Fire Reaver — (X), (A), (L1), (X), (L1), O, (L1), (X).

Зажечь Reaver — (A), (L1), (X), O, (A).

Получить Aerial Reaver — X, (L1), (A), (L1), (X), (L1), (X).

Получить Kain Reaver — X, O, (L1), (A), (L1), (X), (L1), (X).

Force Glyph — (X), (L1), (A), (L1), (X).

Stone Glyph — (X), O, (A), (L1), (X), (L1), (X).

Sound Glyph — (X), (L1), (X), O, (A), (L1), (X).

Water Glyph — (X), O, (A), (L1), (X).

Fire Glyph — (A), (L1), (X), (L1), (A), L2, (L1).

Sunlight Glyph — (L1), O, (L1), (L1), (X), (L1), (X).

Переключить миры в любое время — (A), (A), (X), (L1), (L1), O, (L1), (X).



## ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

http://www.gameland.ru

Fe

## НОВОСТИ

## МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА I820

**Ч**ипсет **i440BX** оказался настолько успешным, что спрос на него не падает и сегодня, спустя полтора года после его выхода на рынок в апреле 1998-го. Но за это время произошло столько всего нового и интересного, что материнские платы на **i440** уже не удовлетворяют современным требованиям, и в компании **Intel** это понимают лучше, чем где-либо еще. Но вот чипсет **i820**, призванный заменить **i440**, досадно задерживается, а конкуренты из тайваньской компании **Via** уже выпустили свой чипсет **Apollo Pro 133A**, который поддерживает **AGP 4x**, **UltraDMA/66**, 4 **USB-порта** и частоту системной шины **133 МГц**. Тем не менее, недавно **Intel** разослала прототип системной платы **VC820 «Vancouver»** на своем новом чипсете тестирующим компьютерного оборудования, и вот первые впечатления. Основное преимущество чипсета **i820** перед конкурентами — это способность работать как с памятью **PC133**, так и **Direct Rambus**. Правда, количество памяти **Rambus** ограничено всего **512** мегабайтами, тогда как **Apollo Pro 133A** держит все **1,5** гигабайта. Что касается высокой цены на память

## ДВА НОВЫХ «ПЕНТИУМА»

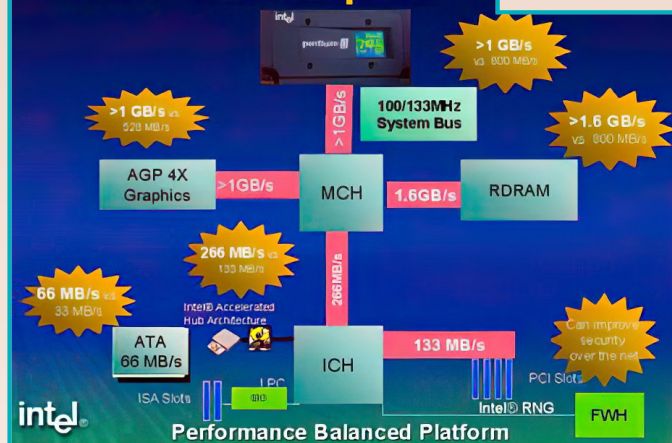
**Intel** выпустила в продажу два новых процессора — **Pentium III 533B** и **Pentium III 600B**. Наконец-то теперь наши новые русские смогут купить себе **600-й «пентюх»**. Эти процессоры выполнены по старой **0.25-микронной** технологии **Katmai**, но работают на частоте **133 МГц** (об этом нам свидетельствует буква «B» в названии процессора), которую хоть чипсет **i440BX** официально и не поддерживает, но может работать на ней вполне спокойно, и практически все современные системные платы на этом чипсете также поддерживают эту частоту. Если вы соберетесь апгрейтить свою систему до **PIII 533B** или **600B**, то не забудьте, что память также должна соответствовать спецификации **PC133**, то есть быть как минимум **8-наносекундной** или быстрее. А вот вам сравнительная таблица производительности новых процессоров в играх.



3D Benchmark Results: 640 x 480 x 16	Intel Pentium III 533/133 (440BX)	Intel Pentium III 600/100 (440BX)	Intel Pentium III 600/133 (440BX)
Forsaken Ship Demo	203.3	212.7	218.5
Rage's Expendable Timedemo	63.3	67.4	70.5
Descent3 Monster Timedemo	62.2	66.8	69.9
Quake2 Timedemo 1 Demo	113.2	123.0	125.0
Quake2 Crusher Demo	55.9	60.1	62.0
Quake3Test v1.08 Timedemo1	77.9	84.0	91.0
Quake3Test v1.08 Timedemo2	71.4	77.1	79.7

3D Benchmark Results: 800 x 600 x 16	Intel Pentium III 533/133 (440BX)	Intel Pentium III 600/100 (440BX)	Intel Pentium III 600/133 (440BX)
Forsaken Ship Demo	176.1	180.2	183.5
Rage's Expendable Timedemo	62.9	66.9	69.1
Descent3 Monster Timedemo	61.7	64.0	68.1
Quake2 Timedemo 1 Demo	103.3	108.3	111.7
Quake2 Crusher Demo	55.8	59.1	61.8
Quake3Test v1.08 Timedemo1	77.3	83.3	85.5
Quake3Test v1.08 Timedemo2	71.2	76.9	79.6

## Intel® 820 chipset



**RDRAM**, то совсем не исключено, особенно в связи со всеобщим повышением цен на память **PC100**, что стоить они будут вообще одинаково. Хотя толком это ни подтвердить, ни опровергнуть пока никто не может. **Vancouver** имеет три слота для памяти **RDRAM**, хотя заполнить можно только два. В принципе, ничто не мешает поставить еще пару-тройку слотов для памяти **PC100**, и многие материнские платы на **i820** уже спроектированы таким образом. Но использовать можно будет только какую-нибудь одну память — это обусловлено технологически, хотя и глупо получилось. Из других характеристик платы — **4-мегабайтный flash-BIOS (AMI)**, **AGP 4x**, двухканальный **UltraDMA/66** контроллер для четырех IDE устройств, **2 USB-порта**, **APM/ACPI Power ON/OFF** и **Suspend to RAM**, интегрированный аудиочип **Creative Labs\* Sound Blaster\* ES 1373** (почему-то с поддержкой **Aureal A3D**), четыре двухцветных индикатора на задней панели для диагностики системы (на первых порах должно очень пригодиться), слоты: **5 PCI**, **1 AGP** и **1 AMR**. Кстати, процессоры **Celeron** не поддерживаются материнской платой **Vancouver VC820**, как и самим чипсетом **i820**.

**Detonation Engine**, если точнее). Так вот, для своего нового секретного проекта компания **ATI** взяла название **Аврора** не случайно. С его помощью канадская компания всерьез намеревается выйти в лидеры

## ПРОЕКТ: АВРОРА

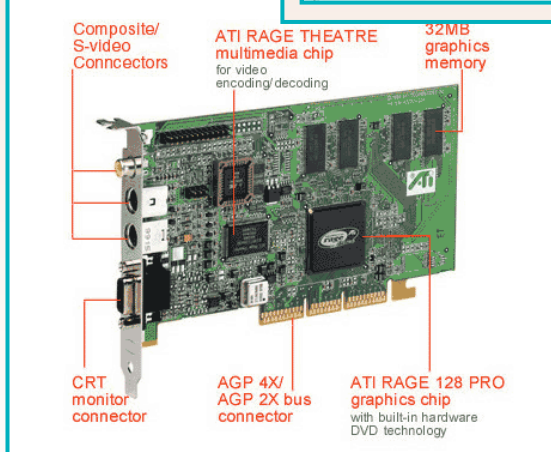
В 1986 году в американскую прессу просочились слухи о секретном проекте «Аврора», которые пентагоновские милитаристы старались скрыть из всех сил. Авророй оказался сверхлегкий и сверхбыстрый самолет, внешними очертаниями напоминавший акулу и передвигающийся в пространстве при помощи импульсного волнового детонирующего двигателя (**Pulse Wave**

на рынке трехмерных графических акселераторов. Короче говоря, в ноябре **ATI** выпускает видеокарту под условным названием **ATI Rage Fury MAXX**. Кроме не удивляющей сегодня никого поддержки **AGP 4x**, **bump-mapping**, **anisotropic filtering**, **DirectX 7.0** и технологии сжатия текстур **S3**, Аврора будет содержать в себе сразу два видеопроцессора и **64** Мб памяти на борту, архитектурой своей Аврора напоминает связку из двух **Voodoo2** в конфигурации **SLI**, только собранных на одной плате. Последнее, чем надеется шокировать всех **Rage Fury MAXX** — это несколькими играми, которые будут поддерживать все специальные функции карты и продаваться в коробке с ней, в то время как игры для **GeForce** еще не написаны и неизвестно когда написаны будут.

А пока на рынке появилась новая карта **ATI Rage 128 Pro GL**, которая своей ценой вас неприятно не разочарует — она составит всего **135-150** долларов (сравните с **GeForce** за **\$300**), а производительностью — порадует: она быстрее своей предшественницы **ATI Rage 128 Fury** примерно на **30%**, вдобавок ко всему на плате имеется интегрированный видеовыход (**640x480** MPEG-2) и видеовыход, а также имеется поддержка жидкокристаллических мониторов. На карте по умолчанию установлены значения частот **143/155** МГц для ядра процессора и памяти соответственно.

## 400-Й АЛМАЗНЫЙ МОНОСТР

Ноябрь этого года ознаменуется выходом новой аудиокарты от известного мультимедийного монстра компании **Diamond**, которая спускает с цепи свое очередное чудовище — **Monster Sound MX400**. В отличие от предыдущего изверга, новый использует не злобное сатанинское творение **Aureal**, а вполне безобидный, можно даже сказать, ангельский **Canyon3D** почти святой компании **ESS**. Почему исчадие ада, **Monster MX400**, подружилось с агнцем, спросите вы? Потому что звуковой поток в **24** канала, обеспечиваемый реально чипом **Canyon3D**, больше, чем **96** каналов **Aureal Vortex 2**, которых никто еще не смог от него добиться. Кроме трехмерного позиционирования **MX400** может выводить звук на **4** колонки, и в качестве платного приложения он имеет разъем для подключения дочерней платы **Rio** (не спутайте случайно с дочерней платой **Rio** от **Turtle Beach**) — это будет цифровой кодек со встроенным **FM-тюнером**. Оригинальное сочетание, не правда ли? Все равно что телевизор в одном корпусе с пылесосом. **Rio** поступит в продажу в первом квартале следующего года и стоить будет в районе **25-40** долларов. Сам же **400-й Монстр** ляжет на прилавки магазинов под ценником **\$99**.



#22(55), НОЯБРЬ 1999



Кстати, вот список **API**, которые будет поддерживать **Monster Sound MX400: A3D 1.0, DirectSound, DirectSound3D, EAX 1.0, EAX 2.0, ISD Level 2.**



### КРАСНЫЙ МЫШЬ MICROSOFT

Те, кто хоть что-нибудь понимает в этой жизни, давно заметили, что плохих мышей в мире гораздо больше, чем хороших. К плохим можно отнести всех домашних, полевых, лесных и всех их родственников, включая крыс. К хорошим — Тома из известного мультфильма и Микки Мауса. То же самое происходит и в компьютерном мире. Из хороших мышей мы знаем, пожалуй, только **Logitech**, а из плохих — практически все остальное. Компания **Microsoft**, известный производитель сами знаете чего, решила опровергнуть этот печальный факт и выпустила такую красную мышку, или даже скорее мыша, что теперь многие геймеры, да и просто любители всего гладкого и шероховатого, глаз не сомкнут, пока не пощупают его своими мозолистыми нервными руками. Главное отличие этого грызуна — полное отсутствие механических частей и, следовательно, большая точность и меньшее загрязнение. Используется технология, применяемая в современных сканерах — красная такая **CMOS**-матрица, которая сканирует поверхность с частотой **1500** кадров в секунду (**rate**). Соответственно, мышку требуется специальный шероховатый коврик, который поставляется в ком-



плекте с ним. Очевидцы утверждают, что **Microsoft IntelliMouse Explorer** (так его зовут) гораздо точнее, чем любой из существующих грызунов **Logitech**, и гораздо более функциональное, поскольку у **Logitech** обычно три кнопки, а у его красногоглазого майкрософтовского брата — целых пять. В смысле, два сбоку.

### USB 2.0 БУДЕТ В 40 РАЗ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ USB 1.0

Группа ответственных товарищей-представителей компаний **Compaq, Hewlett-Packard, Intel, Lucent Technologies, Microsoft, NEC Technologies** и **Philips Electronics** торжественно сделали анонс следующей версии интерфейса периферийного сообщения **USB**. Теперь устройства **USB** смогут общаться с компьютером с максимальной скоростью **480** Мбит/с, и такое грандиозное увеличение пропускной способности должно вызвать повальное увлечение шиной **USB** среди всех производителей компьютерной периферии. Судите сами, зачем мучаться с последовательными и параллельными портами, разработанными еще в те времена, когда сам Билл Гейтс еще под стол пешком ходил, и медленными до безобразия? Гораздо проще соединить все устройства в одну прекрасную цепь с помощью красивых и элегантных **USB**-штекеров. В общем, **USB 2.0** будет окончательно утверждена в начале следующего года, а первые устройства к ней появятся при-

мерно к середине того же года. На вопрос глупого журналиста, который спросил, когда же появится **USB 3.0**, Джейсон Зиллер, спикер общества разработчиков-утвердителей **USB**, ответил в том смысле, что не знает. Но что он подумал на самом деле, не знает никто, потому что Зиллер очень умный и никогда не бежит впереди паровоза.

### ЕЩЕ ОДИН МУЛЬТИ-ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ДЕВАЙС ОТ PINNACLE SYSTEMS

Им стало **USB**-устройство под названием **Studio PCTV**, который совмещает в себе **TV**-тюнер, **FM**-радиоприемник и карту видеозахвата, с помощью ко-

торой можно делать собственное видео на персональном компьютере. Как говорится в пресс-релизе, **Studio PCTV** — идеальное устройство для тех, кто хочет апгрейдить свой компьютер до телеприемника (интересная мысль, никогда не думал об апгрейде в таком ракурсе), с тем, чтобы можно было смотреть телепрограммы, путешествуя по Интернету, одновременно слушая радио, скачивая файлы и посылая электронную почту (именно в такой последовательности). Как именно **Studio PCTV** поможет принимать и отправлять электронную почту, в пресс-релизе точно не сказано, но зато утверждается, что кроме всего прочего мы теперь, наконец, сможем не только редактировать свои собственные видеозаписи, но

еще и добавлять в них фрагменты из полубившихся телепередач. Да и не только фрагменты, фрагменты каждый дурак может, но еще и стоп-кадры, которые выдираются из телепрограмм с помощью специальной технологии **Snapshot**. Одним словом, **Studio PCTV** начинает продаваться в октябре по цене всего **\$99** в США и Канаде. Думаю, что при желании его можно будет найти и у нас, ежели кому приспичит.

СИ-ЖЕЛЕЗО

Встроенный факс/модем **GM56PCI-L** с чипом „Lucent 1646“, поддерживающий протокол **V.90**, легко рассекает волны Интернета. Ветер всегда попутный, скорость **56 K/s**.

# Surf THE NET

**Приобретайте модемы:**

**Ф-ЦЕНТР** м. „Бабушкинская“, ул. Сухонская, 7а, т. 472-6401, 472-4464  
м. „Улица 1905 года“, ул. Мандулинская, 2, т. 205-3524, 205-3666  
м. „ВДНХ“, ВВЦ, пав. 71, т. 785-1785

**OLDI** м. „Рижская“, ул. Трифонова, 45, т. 288-9211, 288-6305

**OVERSEAS** Ленинский пр., 44, т. 137-3626

Официальный дистрибьютор Genius в России и СНГ



# ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО ПО РАЗГОНУ ПРОЦЕССОРОВ

http://www.gameland.ru

#22(55), НОЯБРЬ 1999

**Н**аверное, разгон процессоров сейчас является самой популярной темой, ну, может быть, после обзоров еще не вышедших видеокарт на **GeForce 256**. И тем не менее, письма с просьбами дать подробные рекомендации, как безопасно заставить центральный процессор работать в режимах, не предусмотренных его спецификациями, приходят множество. Здесь вы прочтаете самое что ни на есть практическое руководство к действию, но сначала традиционное предупреждение: вся ответственность за то, что вы будете делать со своим процессором, лежит на вас и только на вас. Случаев самовозгорания процессоров в процессе их разгона наблюдается крайне малое количество, но тем не менее, вы должны понимать, что никто не застрахован от неприятностей. Может вы и окажетесь одним из **100000** счастливых, которому удастся так спалить свой процессор, и тогда мы не виноваты, равно как и компания **Intel**, которая вас предупреждала: данный процессор работает только на этой частоте и ни на какой другой.

В любом случае, установить, что процессор был поврежден именно в результате бесчеловечным экспериментов над ним, практически невозможно. Так что **CPU**, находящийся на гарантии, практически застрахован от неприятностей — вы просто несете его туда, где вы его купите, и на все вопросы отвечаете: «Не знаю! Поломался!» Главное, не признавайтесь ни в чем, даже в том, что вы его вообще включали (шутка).

Итак, для разгона процессора необходимы три вещи: материнская плата, возможностями которой предусмотрен разгон, немного терпения и удачи, а также чайник кофе и пакет пончиков из ларька «Время не ждет» (станция метро «Речной вокзал»). Ну да, и процессор тоже нужно не забыть. Вооружившись всеми этими необходимыми вещами, можно приступать.

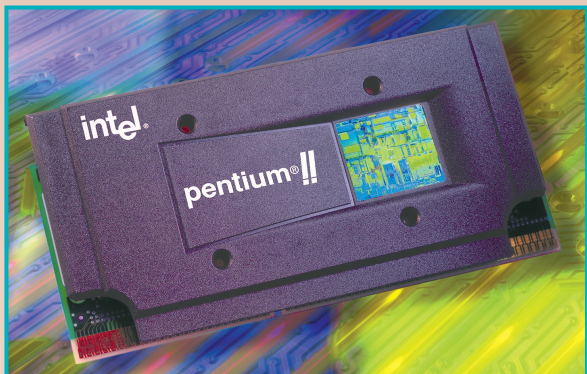
Вообще, разгоном процессора называется операция по увеличению частоты, подаваемой на его шину (по-английски это называется **bus clock speed**), а также изменение коэффициента умножения этой частоты (**multiplier factor**). Вы, наверное, знаете, что частота, скажем, в **300 МГц**, на которой работает ваш **Celeron**, получается из частоты, генерируемой кварцевым резонатором (**66 МГц**) путем умножения на фиксированный, то есть неизменяемый коэффициент, в данном случае — **4,5**. Таким образом, увеличив тактовую частоту до **75, 83, 100 МГц** и выше, мы получаем в результате значения **337, 373, 450 МГц** соответственно. Вот и вся арифметика. Процессоры

**Pentium II** также имеют фиксированный коэффициент умножения, но, правда, не все. Например, в ранних моделях (до **333 МГц**) его можно изменять. Даже в более поздних пентиумах есть возможность изменить коэффициент умножения, но для этого нужно воспользоваться некоторыми хитростями, которые заложены в определенные модели системных плат. Об этом чуть позже. И последнее — процессоры **AMD** и прочие клоны **x86** не имеют фиксированного коэффициента умножения, и возможности разгона у них более гибкие.

Если вы счастливый обладатель материнской платы, в которой предусмотрено изменение частоты процессора из **BIOS**, без помощи джамперов или переключателей на материнской плате, то вам не нужно будет вскрывать брюхо вашему компьютеру. Если же нет, то это придется сделать, надеюсь, все это умеют. Разгон из **BIOS** при помощи **Soft Menu**

Вообще, **Soft Menu** — это фирменная разработка тайваньской компании **Abit**, и некоторое время она оставалась монополистом в этой области. Но сегодня существует уже много плат, управляющих частотой процессора в которых можно из **BIOS** — наиболее известные производители таких плат, кроме **Abit**, это — **ASUSTeK** (в плате **P3B**) и **Chaintech** (**6BTM, 6ASA** и др.). Разгон происходит следующим образом: если речь идет о процессоре **Celeron**, то вы устанавливаете последовательно сначала **75 МГц**, перегружаете компьютер, даете загрузиться операционной системе, и если все проходит нормально, снова перегружаетесь, ставите следующую частоту (**83** или **84 МГц**), снова проверяете **Windows** на шившость, затем ставите частоту **100 МГц**, и если повезет, то можно идти до **103, 110** и даже **124 МГц**. В какой-то момент у вас компьютер либо вообще не станет загружаться, либо дойдет до надписи **Starting Windows 95** (или **98**)... И помрет. В этом случае не расстраивайтесь, а снова заходите в **BIOS** и ставьте предыдущую частоту, на которой процессор не отказывался работать.

В иных платах из мертвецкого положения, в котором окажется ваш компьютер в результате оверклокинга (так по-английски звучит «разгон процессора»), выйти будет довольно непросто, но в руководстве к ма-



теринской плате должно быть сказано, что именно нужно сделать, чтобы снова заставить компьютер дышать, хотя бы через раз. В платах **Abit**, например, в момент загрузки нужно стучать по клавишам **Home** или **Insert** (в разных моделях по-разному), в **ASUS P3B** — ничего не нужно делать, система сама войдет в **BIOS**, да еще и напишет красными буквами, что в прошлый раз, когда вы пытались запустить процессор на повышенной частоте, вышло недоразумение, которое неплохо бы разрешить... Тогда переходим к следующему шагу.

Но перед этим — несколько слов для тех несчастных, у которых нет на плате **Soft Menu**. Все эти операции можно проделать при помощи перестановки джамперов — каких именно, сказано в руководстве к матери. Главное, ничего не перепутать, но если даже и перепутаете, то риск небольшой, компьютер просто не заведется. Зато, в отличие от **Soft Menu**, вы всегда можете вернуть систему в исходное состояние, переставив джамперы обратно.

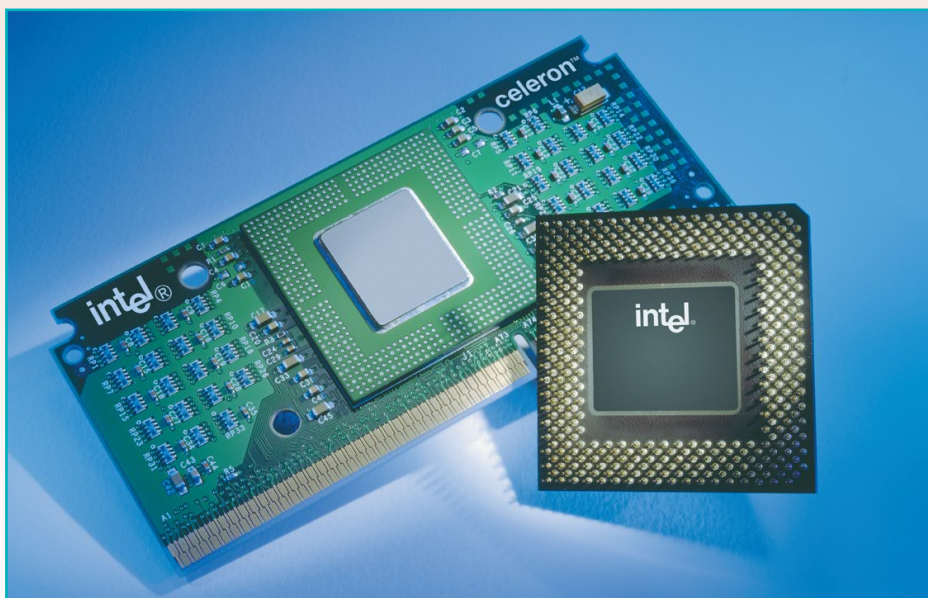
## УВЕЛИЧЕНИЕ НАПРЯЖЕНИЯ ЯДРА ПРОЦЕССОРА

Когда вы уже съели полпакета пончиков и выпили полчайника кофе или что вы там пьете, и оказались перед темным экраном не захотевшего запускаться компьютера, у вас еще остается один шанс заставить его сделать это. Нужно увеличить напряжение, подаваемое на процессор. Делается это из того же **Soft Menu** или при помощи тех же (точнее, не тех, а других — см. руководство к плате) джамперов. Увеличивать нужно потихоньку, с минимальным шагом (обычно это **0,05 Вольт**). Таким образом, если стандартное напряжение для процессоров **Celeron** и **Pentium III/II** — это **2,0 В**, то следующим следует попробовать **2,05 В**. Затем **2,1 В, 2,15 В, 2,20 В**. Дальше экспериментировать я не советую. В случае, если напряжение ядра будет выше **2,2 В**, вероятность выхода процессора из строя резко увеличивается. Тут надо заметить, что у процессоров **AMD K6** стандартное напряжение ядра — **2,2 В**, и увеличивать его следует лишь до значения **2,4 В**.

В случае, если повышение напряжения помогло, и система стала загружаться, имеет смысл попробовать еще повысить частоту шины, но, как правило, это уже не приводит к стабильной работе системы. Одним словом, комбинируя напряжение и частоту, вы должны довести систему до полной загрузки. Как только у вас это получится, перейдем к следующему этапу.

## ПРОВЕРКА РАБОТОСПОСОБНОСТИ ПРОЦЕССОРА В РАЗГОННОМ ВИДЕ

Если ваш компьютер загрузил **Windows** и она заработала, то считайте, что полдела уже сделано. Может случиться так, что дальнейшие шаги вам и не потребуются делать, так как система может работать вполне стабильно. Тем не менее, нужно ее хорошенько протестировать на предмет профилактики внезапных отказов. Для этого пооткрывайте и позакрывайте окна нескольких программ, внимательно следя за







тем, чтобы графика оставалась стабильной, иконки не меняли свой цвет и на экране не оставалось «мура» в виде следов от закрытых окон и т.п. Затем запустите архиватор (WinZip, например) и заставьте его заархивировать и разархивировать какой-нибудь офигенных размеров файл (чем больше, тем лучше). Желательно, чтобы он попотел так примерно с полчаса, и если за это время компьютер ни разу не зависнет, то считайте, что дело сделано. Можно оставить все как есть и быть уверенным, что ничего большего от этого процессора вы не добьетесь.

Если же случилось несчастье и компьютер повис (а это скорее случится, чем не случится), то диагноз вашему процессору — солнечный удар, то есть перегрев. Следовательно, его нужно как следует охладить. Обычно процессоры, поставляемые в Retail-упаковке, уже снабжены хорошими вентиляторами и радиаторами (так, все современные процессоры Celeron и Pentium II/III комплектуются вентиляторами Sanyo Denki — одними из лучших на сегодняшнем рынке), и с ними такие проблемы случаются редко. В основном же у нас любят продавать и покупать процессоры в OEM-упаковке, безо всяких вентиляторов или же с самыми дешевыми кулерами. Во-первых, не нужно такие вообще покупать — либо Retail (процессор в коробке), либо вообще без ничего, а вентилятор ищите отдельно. Все равно вы выкинете плохой вентилятор, и вам придется тратить вновою. А подбирать кулер нужно следующим образом.

### ОХЛАЖДЕНИЕ ПРОЦЕССОРА

Я бы не советовал слишком экономить на кулере и подбирать фирменное устройство — от тех же Sanyo или ASUS. Можно найти хороший вентилятор и среди продукции неизвестных компаний, но в этом случае все же лучше проверить его в работе. Как вы будете договариваться с продавцом, я не знаю, но проверить надо. Главное, чтобы он был шарикоподшипниковый (ball-bearing), не шумел и не гудел и вращался легко и непринужденно, создавая ощутимый воздушный поток. Лопастей вентилятора должны быть повернуты на 45 градусов или близко к этому. Что касается радиатора, то нужно искать самый массивный, лучше всего черного цвета и с большим количеством поперечных пластин. Совсем хорошо, если вентилятор будет вмонтирован в радиатор на заводе. И вообще круто, если при этом кулер будет иметь датчик вращения, который можно подключить к материнской плате для пушего контроля. Обязательно нужно обратить внимание на положение процессора внутри корпуса. В некоторых корпусах вентилятор блока питания расположен так, что он вытягивает воздух из корпуса, и воздушный поток идет через процессор. Это хорошо. Плохо, когда он мало того что не помогает охлаждению блока питания, но еще и одним боком прижимает процессор, нагревая его, а таких корпусов полно на рынке. Или же материнская плата спроектирована таким образом, что шлейфы от дисков или винчестера проходят рядом с процессором, мешая свободному циркулированию воздуха. Нужно эту проблему обязательно решить. Вплоть до замены корпуса.

Очень может вам помочь также дополнительный вентилятор на задней панели — во многих современных ATX-корпусах такая дырка предусмотрена, и не воспользоваться ею грех. Вентилятор стоит сейчас порядка 5 долларов, либо его можно скрутить со старого блока питания, если где такой найдете. Самые продвинутые геймеры, разогнав процессор по самое не хочу, держат корпус вообще открытым, создавая таким образом идеальную вентиляцию.

И последний, аварийный, так сказать, вариант — это элемент Пельтье. Это такая плоская штукавина, которая вкладывается между процессором и радиатором и работает холодильником. Устроен элемент таким образом, что на одной его поверхности температура понижается (почти до нуля в некоторых случаях), а на другой, наоборот, повышается. Холодных дел мастерам удавалось так охладить некоторые модели Celeron, что они работали на частотах, в 2 раза больших, чем те, на которые они рассчитаны. Само собой, что Пельтье не будет работать без кулера, так что вам придется потратить на него еще около 9-10 долларов.

### НА ЧТО ЕЩЕ НУЖНО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

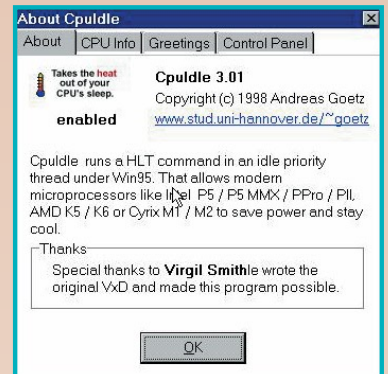
На память. Если у вас частота шины будет больше 100 МГц (а с процессорами PI/III так обязательно и будет), вам нужна хорошая память, соответствующая спецификации PC100. Этой спецификации соответствует любая память со временем доступа от 9 нс и меньше (8, 7, 6, 5, 5 и так далее), а также некоторая 10 нс — как правило, от хороших производителей (Micron, SEC, NEC, Toshiba, Hitachi, Hyundai, LG). Желательно уточнить заранее, будет ли ваша память работать на повышенных частотах, а то потом может случиться конфуз. Заметьте, что из-за памяти также могут случаться сбои в работе системы, и сколько бы вы ни охлаждали процессор в этом случае, все равно вам ничего не поможет. Частично проблему может решить переключение в BIOS значения CAS для памяти в положение «3».

Также нужно обратить внимание на то, какая частота подается на шину PCI (обычно это указывается в руководстве к материнской плате или в Soft Menu). Если вы работаете на частоте 83 МГц, то на PCI подается частота 41,5 МГц, а это может привести к нестабильной работе некоторых PCI-устройств — чаще всего выпуска прошлых лет. Чтобы установить причину нестабильной работы компьютера, если такая будет иметь место, лучше всего вынуть все карты из PCI-слотов и погонять систему без них, и если проблема пропала, значит дело именно в PCI.

Последняя неприятность, которая может случиться при разгоне — это нестабильная работа винчестеров старых моделей, контроллеры которых также работают на шине PCI. В этом случае можно исправить положение, установив в BIOS значение PIO «3» или даже «2».

### ПРОГРАММЫ, КОТОРЫЕ ВАМ ПОМОГУТ В РАЗГОНЕ

Одна категория программ называется «софтверные кулеры». Эти утилиты отслеживают обращения к процессору и отключают его, если он долгое время находится без работы, тем самым охлаждая его. Программы довольно сомнительные и в играх совершенно непригодны, так как там не бывает таких



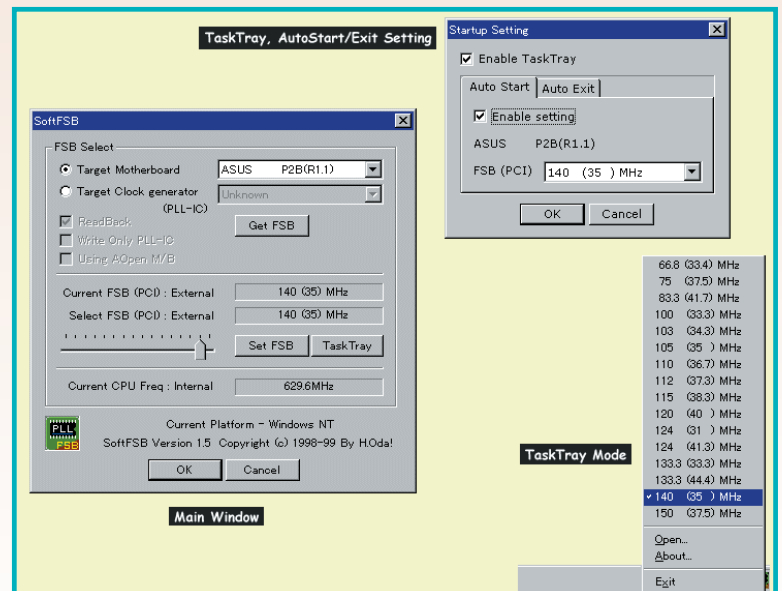
моментов, когда процессор бездельничал бы. Разве что вы сходите перекусить минут на пять, и он от вас немного отдохнет. Одна из таких программ — CPU Idle.

Другая категория — это контроллеры температуры процессора и напряжения питания. Многие из них уже входят в комплект с материнской платой (например, с ASUS P3B идет замечательная утилита PC Probe, которую, впрочем, можно скачать и из Интернета). Тем же самым занимается программа CPU Monitor. Они работают в фоновом режиме и подают сигналы, если значения температуры или напряжения достигают критических пределов. Само собой, для того чтобы утилиты работали, нужно иметь датчик температуры процессора, который поставляется или уже установлен далеко не во всех материнских платах. Значит, его тоже нужно будет купить и установить — это нетрудно и недорого. Нужно только посмотреть, есть ли на материнской плате соответствующий разъем, к которому можно было бы подключить датчик.

И напоследок хочу упомянуть очень полезную программу SoftFSB (приведу даже ее адрес в Интернете: [hp.vector.co.jp/authors/VA002374/nrkvl/e/soft.html](http://hp.vector.co.jp/authors/VA002374/nrkvl/e/soft.html); там же, кстати, лежит еще несколько полезных утилит для процессоров).

Она делает то, чем занимается Soft Menu, даже на тех платах, где его нет. То есть прямо из Windows в любой момент времени вы можете изменить частоту процессора. Версии SoftFSB часто обновляются, и на сегодняшний день ею поддерживаются следующие материнские платы: Abit BX6/BH6, AOpen AX6B, ASUS P2B, A-trend ATC-6260, Chaintech 6BTM, Elite P6BX, Gigabyte GA6BXC, Iwill BD-100, MSI MS-6116/19/51/53/63/6204, Shuttle HOT661, SOYO CY6BA, Tekram P6B40D/P6PRO и еще несколько десятков менее известных плат. Проверить, поддерживается ли ваша, можно только скачав эту небольшую (около 100 Кб), но весьма полезную утилиту.

СИ-ЖЕЛЕЗО







# CG [Концентрированная Графика]



http://www.gameland.ru



**Н** и для кого не секрет, что именно «Звездные Войны», а точнее образованная Джорджем Лукасом компания Industrial Light & Magic положили начало современному кассовому кинематографу.

Несколько кажущихся сегодня примитивными технических приемов вывели так называемое развлекательное кино на совершенно новый уровень зрелищности и доходности. При этом стоит отметить, что в самих «Звездных Войнах» большая часть эффектов была создана без применения компьютеров и графических станций, а в основном использовала нелинейный монтаж и наложение кадров. Кажущиеся же нам сегодня совершенно компьютерными, силиконовыми, истребители и звездные крейсера - это всего навсего пластмассовые модели величиной в несколько сантиметров, подвешенные на ниточках, скрытых благодаря темному фону. Собственно же компьютерная графика появилась в кино несколько позже, в самом начале восьмидесятых. К этому моменту на счету ILM уже был добрый десяток фильмов, собравших в сумме пару миллиардов долларов. Именно в этот момент в компании появилось научное подразделение, приоритетным направлением которого становилось создание видеороликов (в основном, рекламных), с использованием трехмерной компьютерной графики. Впрочем, в пределах империи Lucasfilm новообразованная студия прожила недолго. Ушедший из постепенно теряющей вес Apple Стив Джобс увлекся новыми графическими технологиями и выкупил безымянное подразделение у Lucasfilm, Ltd. С этого момента студия получила название Pixar, и начала свой путь ко всемирной славе. Уже первое творение компании, полуторачасовой фильм под названием Лихо Jr (о сложных взаимоотношениях настольной лампы-мамы и ее непослушного сыночка), созданный в 1986 году мгновенно получил признание и даже был номинирован на «Оскара» как лучший короткий анимационный фильм, а симпатичная и озорная настольная лампа превратилась в эмблему компании, при-

сутствуя во всех ее проектах. Кстати, эту работу Pixar вы вполне могли видеть лет пять назад в качестве заставки передачи «Детский час». Несколько последующих работ Pixar также были удостоены высоких призов на выставках компьютерной анимации и различных кинофестивалях. Вместе с высокой оценкой заслуг студии пришли и рекламодатели, стремившиеся во что бы то ни стало внедрить новомодную CG в рекламные кампании своих продуктов. Однако совершенно другое предназначение уготовила Pixar судьба (в сотрудничестве с дальновидным Стивом Джобсом). В 1993 году мечты стали воплощаться в жизнь. Студия Disney проявила заинтересованность разработками Pixar и предложила компании создать для нее небольшой компьютерный мультфильм. К сожалению, результат этого своеобразного «теста» нам так и не довелось увидеть. Однако тот факт, что буквально через два месяца после завершения работы над экспериментальным проектом, студия Disney подписала с Pixar соглашение о разработке и финансировании аж трех полнометражных анимационных проектов. С этого момента Pixar стала расти, как на дрожжах. Количество сотрудников увеличилось до 60 человек, а число рабочих станций Опук от Silicon Graphics, на которых производилась большая часть работы, перевалило за полсотни штук. Первым совместным проектом Pixar и Disney стал первый же полнометражный мультфильм, созданный исключительно средствами компьютерной анимации, без единого рисованного кадра, главный суперхит 1995 года, Toy Story. Только в американских кинотеатрах суперфильм Pixar собрал более 180 миллионов долларов, став третьим по сборам мультфильмом в истории, заняв достойное место позади Lion King (310 миллионов) и Aladdin (220 миллионов). Главное достоинство Toy Story заключалось вовсе не в самом наличии компьютерной графики, а в том, что на этот раз с ее помощью создателям фильма удалось то, что ранее было совершенно невозможно. Настоящий живой и красочный мир обычных игрушек - не

это ли то самое, о чем мечтают все дети? Плюс, умная и захватывающая история, прекрасная озвучка с участием звезд первой величины (главный герой Woody озвучен Томом Хэнксом), обилие спецэффектов и невиданные горизонты возможностей CG, открытые Pixar сделали Toy Story интересным не только традиционной детской аудитории, но и большей части взрослой. Toy Story заслуженно получил несколько «Оскаров». Еще один короткометражный анимационный фильм под названием Geri's Game стал, наверное, самым культовым коротким мультфильмом всех времен (хотя, конечно, наш «Гагарин» с легкостью может с ним конкурировать), и также был по праву награжден «Оскаром» за лучший короткометражный фильм. Спустя еще два года мы стали свидетелями столь же громкого успеха фильма Bug's Life (только что появившегося на видео в России под названием «Приключения Флика»), в котором по сравнению с Toy Story было сделано несколько серьезных шагов вперед в области технологии. Камера получила больше свободы, детализация героев резко пошла вверх, а главное - создатели фильма получили возможность рендерить общие планы с огромным количеством объектов, - то, чего им приходилось избегать при создании Toy Story из-за ограничений производительности графических станций. Впрочем, отчасти из-за происков конкурирующего конгломерата Dreamworks/PDI, во главе с покинувшим Disney господином Катценбергом с их проектом Antz, отчасти из-за слабой раскрутки, Bug's Life оказался несколько менее успешной картиной, тем не менее с лихвой окупившись и принесав студии в одной Америке более 160 миллионов долларов. Несмотря на очевидное технологическое продвижение, на Pixar обрушилась волна критики, связанной с тем, что студия якобы не смогла представить на суд зрителей по-настоящему грандиозное произведение. На что Pixar уже буквально через несколько недель собирается ответить своим новым суперпроектом, имя которому Toy Story 2.



F — фантастика    💀 — триллер    ❤️ — мелодрама    🍌 — мультфильм    😊 — комедия    💣 — боевик    🏰 — исторический

## 💀 😊 ToyStory2

Студия: Pixar  
Триллер, комедия  
Продюсер: Steve Jobs  
Звезды: Tom Hanks, Tim Allen  
Бюджет: около 70 миллионов долларов  
Дата выхода: 24 ноября 1999  
Онлайн: [www.toystory2.com](http://www.toystory2.com)

Мало того, что новый мультфильм является продолжением невероятно популярного фильма всего лишь четырехлетней давности, так еще его появление подпитывается беспрецедентной по масштабам рекламной кампанией, превосходящей все, что Disney осмеливалась тратить на маркетинг в прошлые годы и сравнимой разве что с рекламным бюджетом Star Wars: Episode I. Если в Antz конкурентам и удалось весьма близко подойти к вы-



Обилие объектов на экране — еще одно серьезное достижение Pixar



Без любимой всеми Барби и ее подружек на этот раз не обойдется.

сочайшим графическим стандартам Pixar, то Toy Story 2 обещает установить новую планку качества исполнения трехмерного компьютерного кино, до которой той же PDI добраться будет трудновато. Главное достижение Toy Story 2 в качестве анимации. Достигнув уже весьма внушительного количества отображаемых на экране объектов, Pixar решила обратить основные усилия на то, как эти объекты движутся и взаимодействуют друг с другом. Для Toy Story 2 компания произвела огромное количество экспериментов по motion capture. В результате в фильме мы впервые сможем увидеть не только достаточно

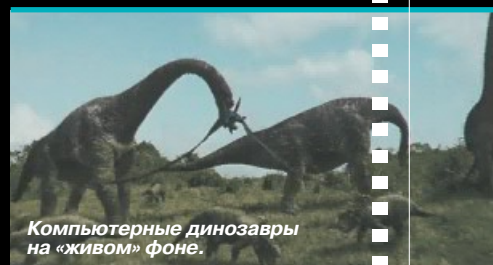
простые модели и анимации игрушек (относительно простые, конечно же), но и невероятно детализованных homo sapiens, а также некоторых домашних животных. Грандиозность декораций просто не поддается описанию — с игрушечного уровня в пару десятков сантиметров виды «выросли» до презентации оживленных городских улиц, а камера, как кажется, теперь обладает полной свободой. Сюжетная линия на этот раз раскручена вокруг жуткого события — похищения Woody и грандиозной операции по спасению всеобщего любимца, организованного как уже известными всем героями, так и несколькими но-

выми игрушками. Pixar'овское своеобразное чувство юмора в Toy Story 2 еще сильнее «повзрослело», и взрослые уж наверняка будут покатываться со смеху, наблюдая за разворачивающимися действиями. Для детей же остаются яркие краски и огромное количество забавных ситуаций. Вне всяких сомнений, Toy Story 2 — главная премьера предпраздничных недель, все кассовые рекорды несомненно будут побиты. Не верится? Посмотрите гениальный рекламный ролик на нашем демо-диске.

## 💀 Dinosaur

Студия: Disney Pictures/Pixar  
Дата выхода: 21 мая 2000  
Онлайн: [www.disney.com](http://www.disney.com)

Скорость работы Pixar в последнее время просто поражает. На создание Toy Story ушло около трех лет, Bug's Life находился в работе два, Toy Story 2 при невероятной сложности работы также отнял у своих создателей порядка двух лет. Однако новый совместный проект Pixar и Disney показывает, что студия может с легкостью создавать и по два-три серьезных полнометражных проекта в год. Уже в конце мае, к празднику Memorial Day, ознаменовывающему собой начало



Компьютерные динозавры на «живом» фоне.

летнего блокбастерного сериала (напомним, что в разные годы 21 мая стартовали такие фильмы, как Star Wars, Indiana Jones и Jurassic Park), Disney намеревается выпустить новый проект под названием Dinosaur, фантастическую ленту об одной из величайших трагедий в истории планеты, благодаря которой вымерли могучие динозавры, изменив таким образом весь ход эволюционного процесса. Согласно мнению компании, этим самым катаклизмом явился чудовищный метеоритный дождь, во всех красках изображенный в фильме. В отличие от «цельнокомпьютерных» Toy Story или Bug's Life, Dinosaur будет создан на базе совершенно новой технологии, в которой виртуальные актеры-динозавры, созданные Pixar будут «играть» на фоне заранее отснятых декораций и реальных пейзажей. В принципе, должно получиться нечто в стиле фильма «Кто подставил кролика Роджера», но намного красивее, ярче и несравнимо эффектнее. Гигантский по слухам бюджет фильма и серьезное намерение Disney произвести на свет что-то на голову превосходящее даже Спилберговский Jurassic Park уже привлекли к проекту огромный интерес. Вопрос же теперь только в сюжете, о котором пока абсолютно ничего не известно. Вероятно даже, что его вообще практически не будет, а вся суть фильма будет заключаться в невероятном светопредставлении и картинках массовой паники среди зубастых гигантов. Впрочем, не исключено, что в результате неизвестно откуда появится какой-нибудь смекалистый динозавренок, который вознамерится всех спасти. Это же все-таки Disney.



Городские улицы выглядят в новом творении Pixar абсолютно реалистично, благодаря серьезному улучшению технологии.



## ОКРУГЛЫЕ МУТАНТЫ НА ТРОПЕ ВОИНЫ

http://www.gameland.ru



Производитель:  
Computer Artworks

Публишер:  
Virgin Interactive

Выход:  
I квартал 2000 года

Адрес:  
www.artworks.co.uk/

В игрушке *EvoRa* речь пойдет о генетических экспериментах. Только здесь они уже прошли свою нынешнюю младенческую фазу и доведены до высочайшей степени совершенства.

**Р**еволюция, о которой так нудно талдычили многочисленные производители видеоакселераторов, похоже, все-таки свершилась. Фирма nVidia долго держала за спиной большую суковатую дубину — ускоритель нового поколения. И когда настал срок, она эту дубину стремительно выхватила и нанесла ею оглушительный удар по головам оторопевших от изумления геймеров. Такого мощного быстрого хода от вечно второго претендента на мировое первенство среди Мастеров Глобального Ускорения никто не ожидал. Еще ни слова не было членораздельно сказано самим Главным Мастером Ускорения — фирмой 3DFx про грядущий заре навстречу Voodoo 4. Еще не опалил наши пострадавшие мозги предполагаемый «Напалм». А GeForce 256 уже заявил о себе во весь голос и вот-вот грянет на полки магазинов.

Я никаким боком не специалист в железяках. Но поднявшийся после пресс-релиза на выход нового ускорителя вселенский крик по поводу того, что «нас опять обманули» и новый акселератор

не оправдывает каких-то неясных надежд неких мутных личностей — не понимаю.

С железяками я всегда поступаю одинаково и предельно просто. Как только появились деньги — бегу в лавку и покупаю что-нибудь новое. Приобретать стараюсь только самое хорошее. Последний год, например, с удовольствием пользуюсь TNT. С месячишко назад заапгрейдил ее до TNT 2 Ultra. Честно говоря, я и раньше не особо горевал по поводу производительности, но теперь все вообще начало летать. Качество картинки — чудесное, особенно — в 32-битном цвете. Скорость — изумительная. И поэтому анонс GeForce 256 меня очень обрадовал, ибо в моих глазах фирма nVidia — достойное учреждение, выдающее на-гора продукт прекрасного качества. Кстати, приятеля, которому я продал свой voodoo 2, к себе домой стараюсь не пускать — задушит на фиг.

И, тем не менее, у многих весть о новом ускорителе вызвала резкое недовольство. Дескать, маловато будет! Да и, вообще, это не то, чего мы хотели! Ну, подобные рассуждения оставляем любителям трепаться о том, что им не нравится,

а сами заметим, что далеко не все заняты нытьем и брюзжанием. Многие невооруженным взглядом видят, что новая карточка — мало того что могуча и хороша, так еще и таит в себе кучу потенциальных, пока что незадействованных возможностей. Такие сообразительные люди есть, и их достаточно много. Просто недовольные вечно орут громче всех, создавая впечатление, что недовольны все на свете. На самом же деле все это не так.

Нельзя сказать, что новый акселератор — это революция в компьютерных играх. Не революция, нет. Но — отличный прыжок вперед, в сторону дальнейшего улучшения качества графики. И вот для того чтобы продемонстрировать миру потрясающие графические возможности своего новейшего продукта — карты GeForce 256 во все красе, фирма nVidia первого сентября возвестила о заключении эпохального договора с британской фирмой Computer Artworks на выпуск суперигры, использующей и демонстрирующей практически все свежее изобретенные фишки сразу.

## РАЗРАБОТЧИКИ

Фирма Computer Artworks, которой поручено столь непростое дело, обитает в Лондоне и работает в индустрии развлечений достаточно давно. Личный состав — мастера на все руки. Возможно, кто-то из вас регулярно разглядывает в свободную минуту сделанный ими затейливый скринсейвер Organic Art, произведший в свое время фурор полной неповторимостью и экзотичностью. Ко всеобщей радости и ликованию, его приобрел даже такой монстр, как Microsoft (для установки в Windows 95 Plus!). Кроме того, ребята занимались компьютерной графикой для известного в наших кругах фильма Hackers (20th Century Fox), делали видеоклипы для группы The Shamen, сбали обложку к диску Роберта Майлза Children, а в свободное время для души зарисовывают шмотки, занимаясь дизайном окраски тканей в своем излюбленном стиле органического дизайна.

Органический дизайн — это дизайн живой при-



роды, а органической живой природе во всех ее проявлениях свойственны сглаженность, плавность линий и приятная округлость форм. Мы вот к чему привыкли в играх? Сплошняком железные коридоры, в квадратных зданиях — кубические комнаты, вокруг — уродливые скалы и прорубленные в них туннели. Конечно, строители уровней изощряются как только можно, но мощь современных процессоров ничего более реалистичного, чем угловатые строения, изобразить пока что не позволяла. Несмотря на это, каждому игроку хотелось бы видеть монстра не с квадратной башкой и треугольной задницей, а какого-нибудь пожилее, что ли. Ну, если и не монстра, то хотя бы архитектуру сперва привести в божеский (читай — органический) вид.

Особенно это касается инопланетян. Если напрячь память, то можно вспомнить, что один из наиболее замечательных видов органического дизайна присутствовал в фильме «Чужие». Мерзкие натеки на металлических стенах, повсеместно свисающие гнусные сопля — настоящая была гадость, сугубо органическая.

Пионерами в этом деле внедрения органики выступили, как водится, титаны игрокостроения — легендарные id Software во главе с Отцом Игры Игр — Джоном Кармаком. Появившиеся в QIII кривые поверхности — первые ласточки того, что мы вскоре будем видеть повсеместно уже в самое ближайшее время. Конечно, и тут не обошлось без воплей недовольства типа «нас обманули, они на самом деле не кривые!!!». И столько неистовства в эти крики вкладывается, что аж нехорошо становится, честное слово. Занялись бы лучше чем-нибудь общественно-полезным, чем без толку разоряться. Ну, не кривые. Это, конечно, если очень сильно присмотреться. Ну и что? А если не тыкаться в них носом и не выискивать какие-то дурацкие углы обзора? Что, все равно все квадратное? Нет? Да неужели?! Вот ведь как оно выходит — оказывается, все-таки с виду они — кривые... Ну надо же... Никогда бы не подумал... Подавляющему большинству игроков глубоко наплевать, какими способами и методами достигается эффект. Главное — чтобы выглядело здорово и играть было интересно. Вот и все. По обоим пунктам Quake III обсканал всех. За него можно не переживать — никакие крики недовольства не сойдут с избранного пути тяжко ступающего железными ногами по хрупким черепам конкурентов исполнина.

Главное препятствие на стезе внедрения в игры повальной кривизны — производительность машин рядовых пользователей. Не хватает мочи у процессора, захлебывается от невыполнимых задач ускоритель. И вот тут-то и приходит нам на выручку GeForce 256, оснащенная заморгнутым графическим процессором, способным воспринимать такое, что нам пока и не снилось. Не пог-



#22(55), НОЯБРЬ 1999





ружаясь в дебри, скажу, что по отдельным параметрам воспроизведения графики новый ускоритель легко обгоняет старые в несколько раз. А заодно освобождает ресурсы центрального процессора для других, не менее насущных задач.

И вот тут мы снова возвращаемся к самому главному — к органическому дизайну. Именно GeForce 256 суждено исполнить роль тарана, который расшибет все квадратно-кубическое и наконец-то позволит нам насладиться приятной округлостью форм. В качестве бронебойного наконечника к тарану привязано технологическое детище фирмы Computer Artworks — преисполненная новаций и задумок суперигрушка Evolve.

### ИНЖЕНЕРИЯ НОВОГО ТИПА

Все, наверно, знают, что такое генная инженерия? Проведу краткий ликбез для тех, кто не знает. «Буржуазная псевдонаука» генетика (продажная девка империализма) занимается изучением генов — структур, ответственных за передачу наследственных признаков. Самые последние ее достижения позволяют умышленно вносить изменения в генетическую систему живых организмов, что влечет за собой появление особей с заранее заданными человеком свойствами. Скажем, можно вывести особо сладкую морковку, присообщив морковке лишний ген от сахарного тростника (про соленые огурцы по-

— кем попало, в том числе и медиками. А если эти открытия военным нравятся, то, кроме них, никто этим уже и не попользуется, потому что все толковые открытия будут немедленно засекречены и упрятаны прочь от жадных лап завистливых и наглых соседей.

В этом месте шутки заканчиваются. Генная инженерия, позволяющая создавать невиданные ранее организмы и еще не успевшая ничего толком создать, немедленно стала объектом пристального внимания озабоченных вопросах безопасности держав. Дело в том, что как уже было сказано выше, генетические эксперименты можно проводить не только с целью выведения полезных разновидностей малосольных огурцов с изумительно-сладкой морковкой. Эти эксперименты можно проводить и на людях. Причем — вовсе не для того, чтобы кого-то лечить. Скорее наоборот — для того чтобы кого-нибудь побыстрее убить. Например, уже сейчас можно выводить боевые штаммы безвредных бактерий такого типа, что никакая медицина с ними не справится.

А в перспективе маячит возможность выведения нового типа людей. Людей, с заранее заданными специфическими свойствами организма. Навероятно физически сильных и выносливых, с железными нервами и крайне устойчивых к различным видам излучения. По-русски такие люди называются солдатами.

И хотя сегодняшний уровень развития науки подобных результатов добиться не позволяет, в самой ближайшей перспективе все выглядит именно так. И поэтому правительства бьют тревогу и спешно принимают одну международную конвенцию за другой, стремясь запретить проводить генетические эксперименты над человеком в принципе. Конвенции, конечно, все подписывают. Только одной рукой подписывают, а другой рукой под собственное злорадное хихиканье подтирают этими конвенциями зад. Исследовательские работы идут полным ходом, эксперименты на

людях проводятся, но только в обстановке строжайшей секретности.

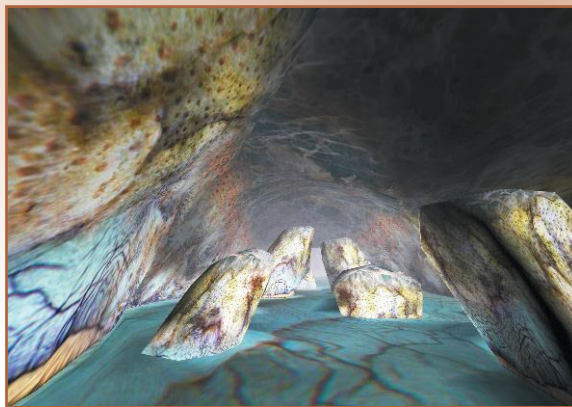
Вот и в игрушке Evolve речь пойдет о генетических экспериментах. Только здесь они уже прошли свою нынешнюю младенческую фазу и доведены до высочайшей степени совершенства. Сюжетная линия будет такова.

### СЮЖЕТ ИГРЫ, ИЛИ УДАР ПО ПАРАЗИТСКИМ ЯИЦАМ

Как обычно, снова все замешано на войне и целебном кровопускании в целях спасения Вселенной от очередного Зла. На нашу галактику напал очередной гад, на этот раз — неведомый Паразит. Кто такой и с какой целью набросился — непонятно. Будем выяснять. Но гадит он повсеместно и от всей души, захватывая одну планету за другой. Поверхность намеченной к расправе планеты сперва заражается омерзительными спорами, которые быстро преобразуются в яйца. Из яиц вылупляются жуткие монстры, набрасывающиеся на все живое и уничтожающие его без остатка. Затем они откладывают яйца, выводя не менее злостное потомство. А сам Паразит тем временем пускает в недра обреченной планеты длинные толстые корни, для личной пользы высасывая минералы и прочие рулезы. Насосавшись до упора, он вместе с планетой взрывается, таким образом выстреливая в пространство созревшие яйца, которые летят без остановки аж до других планет и там тоже все напрочь захватывают, и так по кругу. Но — сколь веревочка ни вейся... Наша задача — пока не поздно, эту веревочку отстричь.

Для выполнения задач подобного рода мы несем службу в Галактическом Патруле. От озабоченного проблемами жизни во Вселенной руководства поступает сигнал о том, что в одном из секторов галактики неизвестными злоумышленниками взорвана планета. Рабочая версия следствия хулиганские побуждения отрицает. На месте происшествия установлено, что разлетающиеся со страшной силой планетарные осколки заражены неизвестными формами жизни, послужившей причиной взрыва. Несомненно, это надо немедленно прекратить.

Именно с этой целью мы возглавляем спецкоманду отборных мутантов, созданных человечеством в ходе страшных войн на Земле будущего. Называется наша команда Evolve. По-английски, кстати, словцо звучит с легким оттенком похабности, но вообще это стилизованное «разви-



ка что-то ничего не слышно — даже про малосольные). Или вырастить мух с четырьмя крыльями. Или слона с тремя хоботами. Или особо волосатую овцу. Или человека, невосприимчивого к гепатиту.

Перво-наперво, конечно, все говорят о том, что эти чудесные открытия будут использованы только в медицинский целях. Например, для предупреждения и лечения болезней, передающихся по наследству. В этом направлении идет эпохальная работа по расшифровке всего генома (читай — всей заключенной в генах информации) человека. Конечно, подобные заявки вызывают только змеиные улыбки на лицах людей мало-мальски сообразительных.

Ведь любому здравомыслящему субъекту предельно ясно, что все научные разработки сперва используются военными. И только потом уже





тие» (производное от «evolve»). Свою зондеркоманду мы подвозим к другой зараженной планете на военном звездолете. С присущей нормальным людям благоразумностью сами в бой не лезем, а управляем боевыми действиями четверки верных мутантов с орбиты.

Внизу есть где развернуться: есть возможность пройти огнем и железом по трем континентам, повыведа инопланетную нечисть на 12 «картах» (lands), начиная от вулканических пустынь и заканчивая полярными шапками. И повсюду нас ждут толпы разъяренных гадов, подгоняемых ужасными боссами.

## МУТАНТ КАК ТАКОВОЙ

Итак, вот они — наши мутанты. Вид имеют сатанический — этакий парень на копытах. На скринах — это парни, бегающие от паукообразных гадов, а не сами паукообразные гады, не надо путать.

Как и положено, самые передовые достижения науки в первую очередь грамотно использованы для изготовления различных видов оружия. В качестве инструментов разрушения в игре выступают не ракет лаунчеры, а сами искусственно выведенные мутанты, так называемые Джинохантеры (**Genohunters**, что в переводе на русский язык обозначает Генетические Охотники). Джинохантер — он и не человек, и не зверь. Точнее — зверь. Но зверь все-таки не простой, а особенный, военный. В соответствии с требованиями общевоинских уставов мутантский организм устроен так, что легко может перестраиваться в соответствии с требованиями боевой обстановки, своевременно отращивая броню и нужные органы, а на них — поражающие элементы.

Происходит это так. Встретив неизвестную, непонятно ведущую себя и, возможно, безобразно изгибающую и хулиганящую форму жизни, Джинохантер изо всех сил старается ее грохнуть. Например, наш Охотник на первом этапе может только больно кусаться. А противник — злобно шибает нам в рыло молниями по тысяче вольт/ампер за раз, а вблизи царапается гигантскими когтищами. Превозмогая боль электрошока, мы дерзко напрыгиваем на супостата и, пресекая его преступные поползновения, безжалостно и начисто откусываем ему башку. После чего приступаем к анализу трупных тканей еще теплой тушки на предмет полезных свойств. Как? Да очень просто: скираем кусок трупа, а потом в животе у нас идут правильные реакции на предмет анализа свойств супостатской дезоксирибонуклеиновой кислоты (ДНК). Расколов в ходе перерывания генетический код и овладев исходниками, Джинохантер может немедленно затрепать тушку и отрастить себе что-нибудь полезное из того, чем природа понапрасну оснастила зазевавшуюся жертву. То есть мы получаем возможность воспользоваться всей содержавшейся в противнике генетической информацией.

Таким образом, главная фишка игры — это возможность немислимых мутаций Джинохантеров на почве трупоедства. Если монстр до того как мы его убили и сожрали бил нас током, мы тоже сможем электрифицироваться и отрастить себе пару-тройку электродов-разрядников. А другой завалянный монстр обладал недюжинными способностями к прыжкам в высоту. Отведавши его мяса, мы тоже сможем нарастить себе мускулистые ляжки и затем начать скакать так, что Бубка будет отдыхать с опухшим от слез лицом. Кроме способностей бегать, прыгать и нырять, монстры еще и обладают различным биологическим оружием: могут вдарить током, могут плюнуть огнем, а могут и просто поцарапать или искушать. Сожрав такого умелца, можно немедленно развить у себя электрические или огнедышащие органы, дабы немедленно применить их по назначению. Так что сожрав пару-тройку продвинутых монстров, можно по собственному



желанию и разумению вооружиться до зубов (когтей, ушей и других интересных мест). Между прочим, в качестве аптекчек тоже представлены местные животные, которых надо попросту поймать и сожрать.

Но не надо заблуждаться — отрастить можно будет далеко не все те места организма, которые хочется, да при этом еще и немедленно. Как раз наоборот — в процесс заложено полное жизненное правдоподобие. Для того чтобы стать быстрым, съесть одного быстрого монстра — маловато будет. Желательно загнать и употребить хотя бы пару-тройку. Тут все как в жизни: если голубые глаза у мамы — есть вероятность, что и у ребенка будут такие же. Если голубые глаза у мамы и у папы тоже — вероятность голубоглазости резко повышается. Так и в игре: чем больше противников одного типа ты сожрешь, тем больше возможность скорейшего обретения тобой присущих им навыков и фиш. Но уж если постараться, то непременно отрастят себе огромные когти (**Giant Claws**), овладеешь огненным дыханием типа «Змей Горыныч» (**Fire breath**), научишься пользоваться электричеством (**Electricity**), а заодно и расщеплять чужие гены на расстоянии (**Gene Disruptor**). Кроме богатого арсенала из десяти наименований оружия, у Джинохантеров будет еще и пять видов специальных способностей, которые тоже можно улучшить при помощи регулируемых мутаций.

Безусловно, возможности очень богатые. Да при этом еще и глубоко диалектичные, что меня всегда особо радует. Пример таков: если ты хочешь нарастить скорость бега своего мутанта до характеристик арабского скакуна, но при этом еще и налегаешь на увеличение толщины брони, то на быстрый бег можешь не рассчитывать — с тяжелой броней быстро не побегаешь.

Эта замечательная биотехнология называется в игре неприличным словом «мутатор» и позволяет создавать гигантское число разновидностей самодельных мутантов. Разработчики называют цифру в 15000000 (полтора миллиарда) комбинаций. Ты сможешь пройти игру хоть сотню раз, а мутанты в силу различных причин всегда будут получаться разными.

И вот, снарядив таким образом своих мутантов и развившись до немислимых форм и способностей, мы должны истребить всех вражеских монстров, подступиться к логову главного зверя и нанести решительный удар по Паразитским яйцам.

Эта же мутаторская задумка найдет применение в дэсматче, за который ты сможешь приняться при содействии выводка собственноручно выращенных мутантов. Их даже можно будет засылать друг другу по почте, а в самых дальних перспективах — продавать на аукционах. Не смейся, прокачанных персонажей из **Ultima Online** уже продают за небольшие деньги.

Как выглядит битвы против живых соперников в

реальности — пока что никто толком сказать не может. Но вообще, доверия такой способ не вызывает. Почему? Да потому что уж больно разными по качеству могут получиться конечные результаты у разных людей. И тогда не может быть и речи даже о минимальном балансе/соответствии вооружений самодельных бойцов. При этом еще не надо забывать, что биться будем группами-четверками, да при этом еще рекомендуется заключать военные альянсы. При таком раскладе дэсматч грозит превратиться в безжалостные гекатомбы — избиения тех, кто не умеет пользоваться своими мутаторами и грамотно рулить своим стадом на поле боя. Добавит ли это интереса игре — сомневаюсь. Если же еще вспомнить про неистребимую любовь отдельных придурков к читерству, то про такой дэсматч можно сразу забыть. Хотя одно то, что поверженного врага можно будет сожрать с потрохами, звучит очень привлекательно.

## ВНЕШНИЙ ВИД

Сразу хочется сказать о грустном. Игра пойдет «от третьего лица». Привыкнув действовать «от первого лица», лично я такие игры не люблю. Что в них хорошего? Говорят — лучше видно то, что происходит с героем. И рукопашные полукаются интереснее. Не спорю. Очень даже может быть. Но я такие игры не люблю потому, что глядя сверху, не чувствую своей причастности к происходящему с героем. Ну, смотришь на человечка. Заруливаешь его туда-сюда. Вроде даже интересно (местами). Но за душу не трогает (никогда). Я вполне понимаю, что пацанам весело и прикольно смотреть на филейные части Лариски по ходу исполнения ею акробатических этюдов. Но — попрошу отметить! — это единственная игра «от третьего лица», пользующаяся популярностью. Когда **Raven** решили построить с таким же видом **Heretic II**, их постигла жесточайшая коммерческая неудача. Последние данные говорят о том, что было продано всего-навсего 31000 коробок с игрой. И все. Хотя разработка считается коммерчески удачной начиная с 250000 продаж. А тут... Нет, **Heretic II** — игра, безусловно, крутая. Я себя заставил в нее поиграть и даже получил от этого удовольствие. Там даже дэсматч очень прикольный и интересный. Но народ такие игры не любит и заявляет об этом кошельком, не желая их покупать.

Чем же аргументируют свой подход разработчики из **Computer Artworks**? Аргументируют тем, что в боевых действиях будет принимать участие не один боец, а боевая группа тяжеловооруженных мутантов. Игровая концепция — нечто среднее между жестким экшеном и стратегией. Если по-русски, то это слегка похоже на **Rainbow 6**, но без планирования миссий.

Под нашим руководством будет находиться четыре мутанта. Мы смотрим из глаз одного, на основном экране, поля зрения остальных троих — на маленьких экранчиках внизу основного экрана (смотри скрины). Между бойцами можно быстро переключаться, управляя битвой по всем





направлениям. На маленьком экране того, кем мы рулим на большом, работает радар. Если честно, то мне не совсем понятно, как это будет выглядеть и что это за битвы такие, во время которых можно беззаботно туда-сюда переключаться.

Разработчики успокаивают: все будет здорово, потому что оставленными без надзора мутантами рулит искусственный интеллект небывалого уровня сообразительности и башковитости. Прописано сие чудо Марком Аткинсоном (Mark Atkinson), техническим директором фирмы, и действует на принципах размытой логики. Крутизна его объясняется просто. Мощный ускоритель GeForce 256 высвобождает процессорные мощности центрального камня, позволяя задействовать его в нужном деле резкого поумнения монстров и наших помощников. И если раньше подобные заявления вызывали только кривуюнисходительную усмешку, то сегодня в реалистичности подобных вещей уже можно не сомневаться.

Тем, кто до сих пор не посмотрел, стоит хотя бы краем глаза оценить способности ботов из Unreal Tournament. Посмотреть, как они ориентируются на местности, как устраивают погони и всякие подлянки. Враз все сомнения пропадут.

Так что монстр в Evolve будет действовать в лучших традициях Artificial Life (искусственной жизни), не комплексую, а ведя себя непринужденно и естественно. Но и это еще не все. В игре присутствует такая фишка, как Behavioral Cloning, то есть бихевиористское клонирование. Если прояснить по-русски и это, то данный словесный загиб подразумевает способность наших подчиненных перенимать наши поведенческие привычки и боевые навыки. Например, игрок имеет нездоровую склонность лезть напролом, приходя в неистовство при виде противника и очертя голову бросаясь в атаку. Полчасика такой игры — и вот уже все мутанты тоже ведут себя как конченные идиоты, ежесекундно поддыхая безо всякой на то нужды. Если игрок толковый, действует тактически грамотно и расчетливо, умело используя все виды оружия и складки рельефа местности, то и мутанты ведут себя как и положено нормальным солдатам — осторожно и ловко.

Любая мутация из тех, что будут производиться по мере скирания поверженных противников, неизменно влечет за собой радикальные изменения внешнего вида наших орлов-мутантов. Как раз здесь вид «от третьего лица» пригодится. Потому что все метаморфозы будут происходить прямо у нас на глазах, и зрелище это якобы потрясающее донельзя.

Что характерно: в соответствии с изменениями внешнего вида будут мутировать и меняться как издаваемые Джинохантером звуки, так и его слуховые способности. Приложил за бургом монстра поушастее, сожрал его — глядишь, и у

самого вострый слух прорезался. Да и сами монстры даже одного вида издают разные звуки. Ничего одинакового в игре нет.

По всей видимости, все это крайне сложно с технологической точки зрения, потому что разработчики постоянно подчеркивают значение этих фиш и гордо говорят о том, что кое-что похожее

(не более того) есть только в игре Werewolf: The Apocalypse (это где тихий мальчонка на глазах у изумленной публики время от времени перекидывается в лихого оборотня). Но и в данном вопросе движок Evolve легко оставляет всех конкурентов далеко позади еще и потому, что добавит интерактивности в окружающий пейзаж в строгом соответствии с законами природы. Охотники смогут ломать и поджигать растения, растапливать лед и даже взрывать скалы.

Судя по туманным намекам, на поверхности оккупированных монстрами планет будут обитать и добрые местные жители, так же одаренные недюжинным искусственным интеллектом от Computer Artworks. Что они там будут делать и как мы будем с ними общаться — пока неизвестно.

Говорят, что играть будет непросто. Мол, даже на самом легком уровне сложности искушенный мастер потратит на прохождение игры не менее 30 часов.

## УСЛАД ВЗРА

По первоначальному замыслу все замышлялось достаточно просто: игра должна выглядеть сугубо органической, колоритной и округлой. От железных коридоров всех давно тошнит, а потому — даешь живую природу! Но почему же тогда мы постоянно видим в играх одно и то же? Почему раньше никто этого не делал? Да потому что так делать проще. Я помню, как, после рейдов по подвалам Quake, разинув рот смотрел на гигантскую башню в Unreal, с вершины которой до земли было ровно тринадцать секунд свободного полета. Конечно, для такого требуется серьезный технологический рывок, и именно поэтому CA построили собственный движок из расчета на GeForce 256. И теперь построенный движок позволяет разработчикам вытворять в игре и с игрой практически то же самое, что позволяет делать с графикой программа 3D Studio Max. А если говорить точнее — практически все что угодно. Все, что только пожелае воображение дизайнеров. Короче, ребята из CA — далеко — не промах. Начав делать игру два года назад, они неплохо предугадали степень развития железа.

Выглядит игра отпадно даже на картинках. Это — увесистый плод дизайнерской философии и кропотливой работы Уильяма Ласэма, главы Computer Artworks. По красоте игрушка легко заткнет за пояс даже такого монстра как Unreal, да при этом еще и будет гораздо реалистичнее в силу своей органической сущности.

Обратите внимание на технологические скрины. Присмотритесь, из какого количества плоскостей состоят модели подлых монстров и наших отважных мутантов. Несомненно, при ближайшем рассмотрении поверхности моделей вовсе не кривые и не круглые, а наоборот — многогранные. Но количество плоскостей настолько

велико, что отличная иллюзия кривизны — налицо. Не вступая в глупые дискуссии, скажу так. Я считаю, что главное — это как все выглядит в игре, а не то, что там записано в движок. Выглядит же все — замечательно. И, по словам очевидцев, ничего подобного по качеству им доселе видеть не приходилось.

Идеально гладкие, высокодетализированные текстурки. Сочные краски инопланетной растительности. Немыслимой красоты закаты и рассветы — все это ласкает взгляд. По умолчанию игра идет в разрешении 800\*600 в 32-битном цвете (привет солидным владельцам Voodoo раз-два-три). При желании разрешение можно поднять до 1600\*1200 — какой для этого нужен монитор и сколько он будет стоить — лучше помолчим. Во всяком случае я уже для начала привык присматриваться к третьему «пенюку».

И все-таки... Все эти офтальмологические услады неизменно настораживают. Давно замечено, что чем лучше графика — тем гаже игровой процесс. В погоне за красотой почему-то забывают о том, что не все на игру не только смотрят. Некоторые в нее еще и играют. А в этом деле красота, конечно, не помеха, но к самому игровому процессу отношение имеет небольшое. Так что подозрения у меня остаются.

## ВОЖИДАНИИ ЧУДА

Когда появились первые скриншоты Evolve, многие тут же решили, что эта игра — первая ласточка под Sony Playstation 2. Никто даже подумать не мог, что подобное возможно на PC. Однако фирма nVidia неусыпно работает над тем, чтобы мы не чувствовали себя ущемленными перед раздухарившимися владельцами супермощных приставок! И мне хочется верить, что это ей вполне удалось.

В общем и целом игра Evolve намечает технологические прорывы сразу в нескольких направлениях: в графике, в области искусственного интеллекта и в такой достаточно сложной материи, как геймплей. На данный момент все выглядит как очень удачное сочетание всех трех слагаемых. Геймплей свеж и необычен, графические технологии — вообще из ряда вон, а уж про новейшие свежие эстетические решения на их базе можно и не говорить. Что же мы получим в итоге? Если верить словам разработчиков — самый продвинутый движок на самой продвинутой железке. Если подходить здраво и не пускать изо рта пену до срока — будем посмотреть.

Двухлетняя работа над игрой подходит к концу. Демку нам обещают к Рождеству. А пока что совместными усилиями CA и Creative Labs готовится выход отдельной версии игрушки под названием Evolve: Scout, которая будет продаваться в комплекте с картой на чипе GeForce от Creative. Evolve: Scout — это приквел от собственно игры Evolve, который включает в себя две карты (которых не будет в основной игре), пять видов оружия (Claws, Flame-breath, Spore-cannon, Stealth, Electricity), одну способность (super-speed) и какого-то прикольного эксклюзивного монструяна.

Так что встреча графического движка нового поколения с ускорителем нового поколения — не за горами. И меня не покидает стойкое впечатление того, что игра, выход которой намечен на начало 2000 года, будет весьма и весьма неординарной.

Одна беда: не у всех к этому времени будет куплен и поставлен ускоритель GeForce 256. И потому существует риск того, что Evolve вполне может разделить печальную участь Unreal, который не был оценен по достоинству по той же самой причине — из-за непомерных системных запросов.

СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА



Посвящается памяти Димки Зезина – друга, одноклассника, удивительно доброго, открытого и искреннего человека. Мы всегда так его и звали – Димка. Душа любой компании. Желанный гость. Интересный и чуткий собеседник... Мы скорбим вместе с твоими родными и близкими, Димка, храним память о тебе и, клянемся, никогда не забудем. И, честно говоря, до сих пор не можем поверить, что тебя больше с нами нет...

Продолжение.  
Начало смотри  
в ##20, 21  
октябрь-ноябрь 1999.

# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ AD&D

Вот и добрались тихой сапой до префинальной части Энциклопедии. Как и договаривались, в почти заключительной главе речь пойдет в основном о будущем жанра AD&D и о тех проектах, которые ожидают нас в ближайшем времени. Еще некоторое время (в следующем номере) посвятим онлайн-ролевым играм, которые все больше и больше теснят по популярности обычные «одиночные» RPG. Увы, сделать полноценный обзор онлайн-ролевых игр не позволяют наложенные тяжелой рукой Главного ограничения на объем статьи, поэтому за детальной информацией придется вам обратиться к нашей постоянной рубрике «Онлайн». Там вы обязательно найдете все необходимое, правда, не факт, что за один присест.

Ну а теперь поставим точку в вводной части и перейдем к основной теме сегодняшней беседы.

что ГОД ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ..

В этом подразделе я расскажу о самых интересных ролевых проектах, которые ожидаются в обозримом будущем. Большая часть игр должна сойти с конвейера уже этой зимой (а то и раньше), но некоторые появятся лишь через год, а то и полтора-два. Кстати, не найдете ноги, если не увидите игру на прилавках в указанный срок – сами знаете, что deadline (то бишь срок сдачи проекта) может здорово «поплыть» и в легкую сместиться на несколько месяцев. За примерами далеко ходить не нужно – возьмите хотя бы первую

троицу игр из списка. Сколько уже переносятся их выходы? Ладно, не будем о грустном...

Двигаемся далее. Я даже и не порывался составить по каждому проекту полноценный обзор. Это было бы просто невозможно, да и Главного пришлось бы потом оттаивать валерьянкой, когда бы он узнал об объеме текста. Поэтому я решил действовать следующим образом – привести сначала самую общую характеристику игры, а потом выделить ее основополагающие черты. Другими словами, объяснить, почему ее, собственно, стоит ждать. Но не более, и уж ни в коем случае не рассматривайте эти мини-обзоры как полноценные превью!

И последний комментарий. Я ограничился двумя десятками проектов (ну, чуть больше, ок!), которые по моему предвзвешенному и необъективному мнению наиболее аппетитны, симпатичны и по которым набралось достаточное количество информации. Кстати, последнее играло существенную роль, например, по причине информационного голода из ассортимента вылетели Elder Scrolls 3: Morrowind и Elder Scrolls 4: Oblivion. А вообще, изначально список включал в себя почти семь десятков проектов, но после тщательного отбора и анализа я оставил сугубо ограниченный контингент. Т.е. только тех, кого вы и видите ниже.

**Таб. 7 ТРЕБОВАНИЯ К БАЗОВЫМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ РАС**

Параметр	Дварф	Эльф	Гном	Полуэльф	Полурослик
Сила	8/18	3/18	6/18	3/18	7/18
Подвижность	3/17	6/18	3/18	6/18	7/18
Телосложение	11/18	7/18	8/18	6/18	10/18
Интеллект	3/18	8/18	6/18	4/18	6/18
Мудрость	3/18	3/18	3/18	3/18	3/17
Обаяние	3/17	8/18	3/18	3/18	3/18

Воины-полурослики не получают экстрасилы!

**Таб. 8 МОДИФИКАТОРЫ БАЗОВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК РАЗЛИЧНЫХ РАС**

Раса	Модификаторы
Дварф	+1 Телосложение; -1 Обаяние
Гном	+1 Интеллект; -1 Мудрость
Эльф	+1 Подвижность; -1 Телосложение
Полурослик	+1 Подвижность; -1 Сила

Таким образом, эти расы могут иметь при генерации характеристики со значением 2 или 19 (соответственно, минус единичка от минимума или плюс единичка к максимуму).

**Таб. 9 БОНУСЫ К СПАС-БРОСКАМ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ**

Телосложение	4-6	7-10	11-13	14-17	18-19
Бонус к спас-броску	+1	+2	+3	+14	+5

## КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Классы в AD&D – нечто сродни профессии или выбранной карьере. Существует четыре основных класса – воины, маги, священники и плуты, которые подразделяются на более конкретизированные подклассы.

**Таб. 10 КЛАССЫ И ПОДКЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ**

Воины	Маги	Священники	Плуты
Воин	Маг	Клерик	Вор
Рейнджер	Иллюзионист	Друид	Бард
Паладин			

Разумеется, деление на подклассы может быть гораздо более сложным и комплексным. В этой табличке приведен наиболее часто используемый вариант.

**Таб. 12 ТРЕБУЕМОЕ КОЛИЧЕСТВО ОПЫТА НА УРОВЕНЬ**

Уровень	Воин	Паладин/рейнджер	Хиты
1	0	0	d10
2	2000	2250	d10
3	4000	4500	d10
4	8000	9000	d10
5	16000	18000	d10
6	32000	36000	d10
7	64000	75000	d10
8	125000	150000	d10
9	250000	300000	d10
10	500000	600000	9+3
11	750000	900000	9+6
12	1000000	1200000	9+9
13	1250000	1500000	9+12
14	1500000	1800000	9+15
15	1750000	2100000	9+18
16	2000000	2400000	9+21
17	2250000	2700000	9+24
18	2500000	3000000	9+27
19	2750000	3300000	9+30
20	3000000	3600000	9+33

**Таб. 13 КОЛИЧЕСТВО АТАК ВОИНОВ ЗА РАУНД**

Уровень воина	Число атак за раунд
1-6	1
7-12	3/2
13 и выше	2

**Таб. 11 ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ МИНИМАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ КЛАССОВ**

Класс	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
Воин	9	-	-	-	-	-
Паладин	12	-	9	-	13	17
Рейнджер	13	13	14	-	14	-
Маг	-	-	-	9	-	-
Специалист	перем	перем	перем	перем	перем	перем
Клирик	-	-	-	-	9	-
Друид	-	-	-	-	12	15
Вор	-	9	-	-	-	-
Бард	-	12	-	13	-	15

**Таб. 14 ПРОГРЕСС ЗАКЛИНАНИЙ ПАЛАДИНА**

Уровень паладина	Уровень кастования	Уровень заклинания священника			
		1	2	3	4
9	1	1	-	-	-
10	2	2	-	-	-
11	3	2	1	-	-
12	4	2	2	-	-
13	5	2	2	1	-
14	6	3	2	1	-
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9	3	3	3	1
18	9	3	3	3	1
19	9	3	3	3	2
20	9	3	3	3	3



Таб. 14 СПОСОБНОСТИ РЕЙНДЖЕРА

Уровень рейнджера	Скрыться в тени	Тихая ходьба	Уровень кастования	Уровень заклинания священника		
				1	2	3
1	10%	15%	-	-	-	-
2	15%	21%	-	-	-	-
3	20%	27%	-	-	-	-
4	25%	33%	-	-	-	-
5	31%	40%	-	-	-	-
6	37%	47%	-	-	-	-
7	43%	55%	-	-	-	-
8	49%	62%	1	1	-	-
9	56%	70%	2	2	-	-
10	63%	78%	3	2	1	-
11	70%	86%	4	2	2	-
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%	6	3	2	1
14	93%	99%	7	3	2	2
15	99%	99%	8	3	3	2
16	99%	99%	9	3	3	3

Таб. 16 СООТВЕТСТВИЕ МЕЖДУ НАБРАННЫМ ОПЫТОМ И УРОВНЕМ МАГОВ

Уровень	Маг/Специалист	Хиты	Уровень	Маг/Специалист	Хиты
1	0	d4	11	375000	10+1
2	2500	d4	12	750000	10+2
3	5000	d4	13	1125000	10+3
4	10000	d4	14	1500000	10+4
5	20000	d4	15	1875000	10+5
6	40000	d4	16	2250000	10+6
7	60000	d4	17	2625000	10+7
8	90000	d4	18	3000000	10+8
9	135000	d4	19	3375000	10+9
10	250000	d4	20	3750000	10+10

Маги не могут носить доспехи (только накидки или плащи), а из оружия используют только посохи, ножи, пращу и другие простейшие средства защиты/нападения.

Таб. 18 ПРОГРЕСС ЗАКЛИНАНИЙ МАГА

Уровень мага	Уровень заклинания								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

Таб. 18 ШКОЛЫ МАГИИ

Специалист	Школа	Цвет заклинаний	Противоположная школа
Abjurer	Abjuration	Зеленый	Alteration
Transmuter	Alteration	Синий	Abjuration, Necromancy
Conjurer	Conjuration/Summoning	Оранжевый	Divination
Diviner	Divination	Перламутровый	Conjuration/Summoning
Enchanter	Enchantment/Charm	Фуксин	Invocation
Illusionist	Illusion	Многоцветный	Necromancy
Invoker	Invocation	Красный	Enchantment/Charm, Conjuration/Summoning
Necromancer	Necromancy	Голубой	Illusion

Таб. 19 ТРЕБОВАНИЯ К ВОЛШЕБНИКАМ-СПЕЦИАЛИСТАМ

Специалист	Школа	Расы	Миним. парам.	Противоположная(ые) школа(ы)
Абжурер	Abj	чел	15 WIS	Alt, Ill/Pha
Альтернатор	Alt	чел, п/э, э	15 DEX	Abj, Nec
Иллюзионист	Ill/Pha	чел, гном	16 DEX	Nec, Inv/Ivo, Abj
Колдун	Inv/Evo	чел	16 CON	Enc/Cha, Con/Sum
Конжурер	Con/Sum	чел, п/э, э	15 CON	Gr.Div, Inv
Некромант	Nec	чел	16 WIS	Ill/Pha, Enc/Cha
Прорицатель	Gr.Div	чел, п/э, э	16 WIS	Con/Sum
Чародей	Enc/Cha	чел, п/э, э	16 CHA	Inv/Evo, Nec

Обозначения: чел – человек, п/э – полуэльф, э – эльф

Таб. 20 СООТВЕТСТВИЕ МЕЖДУ НАБРАННЫМ ОПЫТОМ И УРОВНЕМ СВЯЩЕННИКОВ

Уровень священника	Клерик	Друид	Хиты	Уровень священника	Клерик	Друид	Хиты
1	0	0	d8	13	1125000	750000	9+8
2	1500	2000	d8	14	1350000	1500000	9+10
3	3000	4000	d8	15	1575000	3000000	9+12
4	6000	7500	d8	16	1800000	3500000	9+14
5	13000	12500	d8	17	2025000	5000000	9+10
6	27500	20000	d8	18	2250000	10000000	9+18
7	55000	35000	d8	19	2475000	15000000	9+20
8	110000	60000	d8	20	2700000	20000000	9+22
9	225000	90000	d8				
10	450000	125000	9+2				
11	675000	200000	9+4				
12	900000	300000	9+6				

Таб. 21 ПРОГРЕСС ЗАКЛИНАНИЙ СВЯЩЕННИКА

Уровень священника	Уровень заклинаний						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	2	1	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-



Таб. 21 ПРОГРЕССЗАКЛИНАНИЙСВЯЩЕННИКА

Уровень священника	Уровень заклинаний					
	1	2	3	4	5	6
14	6	6	6	5	3	2
15	6	6	6	6	4	2
16	7	7	7	6	4	3
17	7	7	7	7	5	3
18	8	8	8	8	6	4
19	9	9	8	8	6	4
20	9	9	9	8	7	5

Заклинания шестого уровня требуют значения Мудрости (WIS) не менее 17, а заклинания седьмого – не менее 18.

Таб. 24 МОДИФИКАТОРЫСКЛЛОВВОРАЗАВИСИМОСТИОТРАСЫ

Умение	Дварф	Эльф	Гном	Полуэльф	Полурослик
Очистка карманов	-	+5%	-	+10%	+5%
Открывание замков	+10%	-5%	+5%	-	+5%
Найти/снять ловушку	+15%	-	+10%	-	+5%
Тихая ходьба	-	+5%	+5%	-	+10%
Скрыться в тени	-	+10%	+5%	+5%	+15%
Обнаружить шум	-	+5%	+10%	-	+5%
Лазание по стенам	-10%	-	-15%	-	-15%
Чтение языков	-5%	-	-	-	-5%

Таб. 22 СООТВЕТСТВИЕ МЕЖДУ НАБРАННЫМ ОПЫТОМ И УРОВНЕМ ПЛУТОВ

Уровень плута	Вор/Бард	Хиты
1	0	d6
2	1250	d6
3	2500	d6
4	5000	d6
5	10000	d6
6	20000	d6
7	40000	d6
8	70000	d6
9	110000	d6
10	160000	d6
11	220000	10+2
12	440000	10+4
13	660000	10+6
14	880000	10+8
15	1100000	10+10
16	1320000	10+12
17	1540000	10+14
18	1760000	10+16
19	1980000	10+18
20	2200000	10+20

Таб. 23 БАЗОВЫЕЗНАЧЕНИЯСКЛЛОВВОРА

Скилл	Базовое значение
Очистка карманов	15%
Открытие замков	10%
Найти/снять ловушку	5%
Тихая ходьба	10%
Скрыться в тени	5%
Слышать шум	15%
Лазание по стенам	50%
Чтение языков	0%

Таб. 24 МОДИФИКАТОРЫСКЛЛОВВОРАЗАВИСИМОСТИОТДЕТОЙБРОНИ

Умение	Без брони	Эльфийская кольчуга	Войлочные или клепаные доспехи
Очистка карманов	+5%	-20%	-30%
Открывание замков	-	-5%	-10%
Найти/снять ловушку	-	-5%	-10%
Тихая ходьба	+10%	-10%	-20%
Скрыться в тени	+5%	-10%	-20%
Обнаружить шум	-	-5%	-10%
Лазание по стенам	+10%	-20%	-30%
Чтение языков	-	-	-

Для бардов имеется дополнительное пенальти -5% при ношении незельфийской брони.

Таб. 25 МОДИФИКАТОРЫСКЛЛОВВОРАЗАВИСИМОСТИОТПОДВИЖНОСТИ(DEX)

Скилл/Значение подвижности	9	10	11	12	13-15	16	17	18	19
Очистка карманов	-15	-10	-5	-	-	-	+5	+10	+15
Открывание замков	-10	-5	-	-	-	+5	+10	+15	+20
Найти/снять ловушку	-10	-10	-5	-	-	-	-	+5	+10
Тихая ходьба	-20	-15	-10	-5	-	-	+5	+10	+15
Скрыться в тени	-10	-5	-	-	-	-	+5	+10	+15

Таб. 27 УВЕЛИЧЕНИЕНАНОСИМЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙПРИУДАРЕВСПИНУ

Уровень вора	1-4	5-8	9-12	13 и выше
Коэффициент повреждений	x2	x3	x4	x5

Таб. 28 ПРОГРЕССЗАКЛИНАНИЙБАРДА

Уровень барда	Уровень заклинаний					
	1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	3	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

Таб. 29 БАЗОВЫЕЗНАЧЕНИЯСКЛЛОВБАРДА

Очистка карманов	Обнаружить шум	Лазание по стенам	Чтение языков
10%	20%	50%	5%

Эти значения модифицируются по точно такой же схеме, как и у вора (таб. 24, 25 и 26)

Таб. 30 КОЛИЧЕСТВОАТАКВОИНАЗАРАУНД,ЗАВИСИМОСТИ ОТМАСТЕРСТВАВЛАДЕНИЯОРУЖИЕМ

Уровень воина	Оружие ближнего боя	Легкий арбалет	Тяжелый арбалет	Метательный кинжал	Дротик	Другое дистанционное (праща, камни и т.п.)
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

## ССЫЛКИНАРУССКОЯЗЫЧНЫЕРЕСУРСЫПОРОЛЕВЫМИГРАМ

Самый простой вариант – [www.rpg.ru](http://www.rpg.ru). Здесь можно узнать о новостях и анонсах самых лучших отечественных сайтов, посвященных RPG-тематике.

Среди самых любимых мною и наиболее часто посещаемых сайтов отмечу:

**FatCat'sRPGGuide** – <http://www.lgg.ru/~fatcat/> (ЖирКот - форева!!!).

**RPGDiary** – <http://www.rpg.kiev.ua/news.htm> (интересный сайт, оригинальные и подчас неожиданные суждения - очень любопытное место).

**TowerofChaosMage** – <http://rpg.gamenavigator.com/news.shtml> (масса полезной информации, но, увы, не слишком сильный раздел новостей).

**VelesDomain** – <http://veles.net.ru/> (сильный сайт, с интересными обзорами и свежими новостями).

**Хроникападающегокубика** – <http://news.rpg.ru/> (полный джентльменский набор – новости, обзоры, разновидности ролевых игр; рекомендую, однозначно)

Есть, разумеется, и другие ресурсы, ссылки на которые вы найдете на [www.rpg.ru](http://www.rpg.ru).

## БЛАГОДАРНОСТИ

Мне искренне хочется выразить свою признательность тем людям, без кого создание этой Энциклопедии было бы невозможным, или, по крайней мере, чрезвычайно затруднительным.

Спасибо Fat Cat, Андрею Алаеву, Денису Позднякову aka DragonDen, Александру Володковичу aka Chaos Mage, Дмитрию Чайкову aka Unseen, Vo-13, Александру Неровеу aka Erl, Владиславу Гончарову, Кириллу Злобину, публикации которых использовались при подготовке этого материала. Авторитетно заявлю - все эти люди на высочайшем уровне разбираются в ролевых играх, поэтому очень рекомендую прислушиваться к их мнению.

Спасибо Андрею Шевченко aka Zombik за великодушно предоставленную возможность использовать скриншоты из Энциклопедии Игр 3500; спасибо Юрке Кукушкину и Натике Васильевой за оперативную и содержательную рецензию.

И, конечно, спасибо вам, дорогие читатели, что вы по-прежнему с нами!



## ПРОЕКТЫ, ОСНОВАННЫЕ НА AD&D, ИЛИ БОЛЬШОЙ ПРИВЕТ INTERPLAY

### Baldur's Gate II

**Дата выхода:** 4 кв. 2000

**Издатель:** Interplay

**Разработчик:** Bioware

Итак, **Baldur's Gate II** – быть. В принципе, это вся информация. Никаких технических подробностей пока не обнародовано, скриншотов к показу не представлено, а сам проект приурочен лишь к началу нового тысячелетия, которое, напомним, начнется в 2001 году.

Известны только мелкие детали. Во-первых, графическое ядро игры будет поддерживать аппаратные 3D ускорители, что позволит реализовать некоторые визуальные трюки **Diablo II**. Например, тот же пресловутый параллакс или динамическое освещение. Во-вторых, разработчики не хотят реализовывать импорт партии из оригинальной игры, видимо, для ненарушения баланса будущего проекта. Впрочем, есть шанс, что добытый потом и кровью опыт все же как-то зачтется, пускай и косвенно. В-третьих, из мира **Baldur's Gate** некоторые культовые персонажи переключаются в литературные произведения по **Forgotten Realms**. Может это и не относится напрямую к новой игре, но, на мой взгляд, достаточно любопытно.

Ну а в завершение приведу оптимистичную фразу Рэя Музики (**Ray Muzyka**), руководителя проекта, которую он обронил в одном из интервью. «Мы очень, очень пристально рассматриваем список пожеланий, который составили фэны игры»...

### Icewind Dale

**Дата выхода:** 2 кв. 2000

**Издатель:** Interplay

**Разработчик:** Black Isle

**Icewind Dale** представляет собой классический клон, в данном случае – клон **Baldur's Gate**. Если говорить по-

ложу руку на сердце, то, создавая игру, **Interplay** занимается самокопированием. Но стоп, не будем развивать дальше эту тему – оставим философские проблемы для аналитических обзоров...

Игра базируется на второй редакции правил **AD&D**. Монстры, оружие, заклинания подбавляют и по большей части переключаются из **Baldur's Gate**. Основным преимуществом **Icewind Dale** является сильно усовершенствованный движок infinity (опять же наследие **Baldur's Gate**), который будет поддерживать 3D ускорители. Еще одно позитивное изменение движка – точное соблюдение пропорций персонажей: карлики выглядят карликами, а гиганты – гигантами, что хорошо иллюстрируют скриншоты.

Есть еще несколько относительно любопытных мелочей, но их из соображений экономии места приводить не буду. Да и не заслуживает **Icewind Dale** большего объема – клон, он клон и есть. Даже в Африке.

### Neverwinter Nights

**Дата выхода:** 4 кв. 2000

**Издатель:** Interplay

**Разработчик:** Bioware



А вот это, в отличие от предшественника, очень интересный проект. Несмотря даже на то, что он будет издан **Interplay** ;).

Итак, приведу три ключевые особенности, которые выделяют этот проект из серой массы. Во-первых, игровая механика **Neverwinter Nights** базируется на ТРЕТЬЕЙ редакции **AD&D**, что уже само по себе крайне интересно. Во-вторых, игра трехмерна, что опять же не свойственно ролевикам от **Interplay**. В-третьих, она полностью ориентирована на многопользовательскую игру через Интернет. И последнее требует пояснения.

В принципе, онлайн-овых **RPG** сейчас хоть отбавляй. Но **Neverwinter Nights** не идет по стопам обычных представителей этого жанра. Игра почти полностью воссоздает «настольный» аналог, т.е. просто-напросто является бумагой и набором кубиков для партии приключенцев и ведущего. Дополнительно **Neverwinter Nights** дает полный инструментарий для создания собственных модулей и кампаний сколько угодно сложных и навороченных.

В общем, схема игры такова – ведущий делает свой мир и гостеприимно распахивает его двери для приключенцев. После того как партия будет набрана, начинается обычная «настольная» игра. Пожалуй, единственный недостаток **Neverwinter Nights** – исключение личного общения между игроками. Зато в игре могут принимать участие приключенцы из самых разных

## МЕСТО СБОРА ПОЛИГОН

**СЕТЬ МОЩНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ** **до 60 шт.**

Pentium-II 450MHz, 64 MB SDRAM PC100  
HDD IDE 8,4GB, Voo Doo 3 3000 16MB, SVGA 15"  
Сервер 2\* Pentium-II 400 MHz 256 MB SDRAM  
Сеть-100 МБ/сек, переключаемая

**САМЫЙ БЫСТРЫЙ ИНТЕРНЕТ** **до 100 Мб**

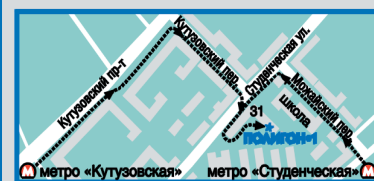
Выделенная линия для мгновенного доступа к Интернету, электронной почте и сетевым играм

**НОВИЧКАМ БЕСПЛАТНОЕ ВРЕМЯ** **1 час**

Гибкая ценовая политика  
Пакетные, ночные и абонементные скидки  
Особые условия для известных игроков и кланов  
Полное освобождение от оплаты по усмотрению директора клуба

**РАБОТАЕМ КРУГЛОСУТОЧНО!**

### Москва



**ПОЛИГОН-1** ст. м. "Студенческая"  
ул. Студенческая, 31  
Тел.: (095) 249-8520



**ПОЛИГОН-2** ст. м. "Университет"  
ул. Молодежная, 3  
Тел.: (095) 930-2240

### Екатеринбург

**ПОЛИГОН-Е** ст. м. "Уралмаш"  
ул. Космонавтов, 56  
Тел.: (3432) 37-32-27

### Тюмень

**ПОЛИГОН-Т** ул. Республики, 53  
2 этаж  
Тел.: (3452) 39-07-70



**Вырежи купон и получи 1 час бесплатно в клубах ПОЛИГОН**

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

www.polygon.ru

1 ЧАС БЕСПЛАТНО



уголков земного шара, и не нужно мучиться с поиском единомышленников. Кстати, последнее очень актуально для нашей необъятной.

### Planescape: Torment

Дата выхода: 4 кв. 1999

Издатель: Interplay

Разработчик: Black Isle



Грандиозный проект от **Interplay**, выполненный на технической основе **Baldur's Gate**. Другими словами, движок – старый, идеи – новые.

Я назвал проект грандиозным в первую очередь за то, что он базируется на сложнейшей вселенной Planescape, которая объединяет в себе ВСЕ миры, разработанные в недрах **Wizards of the Coast** (в девичестве - TSR). Про устройство Planescape я уже рассказывал несколько номеров назад в материале, посвященном проекту **Planescape: Torment**; ну а сейчас, чтобы не повторяться, просто скажу – без соответствующей емкости в нем не разобраться ;)! Навернули ребята серьезно, но при этом не без определенного шарма и с чувством вкуса – мне, например, понравилось.

Если не брать в расчет уникальную игровую вселенную,

то основной достопримечательностью **Planescape: Torment** является главный герой. Зовут парня Безмяный, а по специальности он – профессиональный зомби. Будучи бессмертным, Безмяный вновь и вновь перерождается, теряя с каждой реинкарнацией нормальный человеческий облик. В итоге в начале игры он предстает порядком подзабывшимся трупом, как говорится, «на лицо ужасным, добрым внутри».

Из отличий от **Baldur's Gate** нужно отметить, во-первых, наличие режима бега персонажей (как Безмяный задает стрелочка, видно на скриншоте), во-вторых, отсутствие возможности модернизации базовых характеристик героя. Точнее, немного модернизировать характеристики можно, перекидывая очки с одной на другую, а вот изменить класс, мировоззрение, пол, расу – ни-ни. Это обусловлено тем, что вы не создаете alter ego, а отыгрываете уже подготовленного и хорошо проработанного персонажа. Разница, согласитесь, принципиальная.

В общем и целом, **Planescape: Torment** нельзя назвать точным слепком с **Baldur's Gate**, несмотря на серьезные предпосылки в этой области. На мой взгляд, Planescape: Torment своеобразен и достаточно оригинален, чтобы вот так просто быть заклеянным тавром «клон».

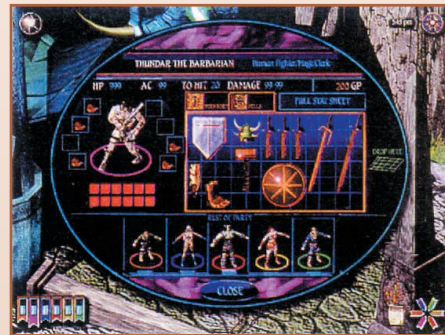
Да, чуть не забыл – игра занимает три диска. Это тоже кое о чем говорит...

### Pool of Radiance II

Дата выхода: 3 кв. 2000

Издатель: SSI

Разработчик: StormFront Studios



Вот это была новость, так новость. Всем ньюсам – ньюс. Не ждал, друзья, что игра обретет вторую жизнь спустя десять лет после выхода оригинала! Но, тем не менее, **Pool of Radiance II** официально анонсирован и, похоже, стремится затмить по популярности своего предшественника. А последний, надо отметить, пользовался немалой славой!

Охать и ахать в припадке ностальгии я не буду и сразу переключусь на новый проект. Итак, **Pool of Radiance II** представляет собой ролевую игру, основанную на второй редакции AD&D и по техническому исполнению напоминающую (со вздохом) **Baldur's Gate** (спрайты, пререндеренные задники и пр.).

Впрочем, напоминать-то будет, да не во всем. Например, система боя в **Pool of Radiance II** запланирована фазовой, т.е. по ходам, но с ограничением времени, отводимого на ход.

В остальном – **Pool of Radiance II** идет в ногу с **Балдур-**

сом. Вплоть до игровой вселенной, которая по-прежнему осталась **Forgotten Realms**. Однако не будем делать поспешных выводов, а лучше немного обождем до появления новой информации. Глядишь, что-то эксклюзивное и появится.

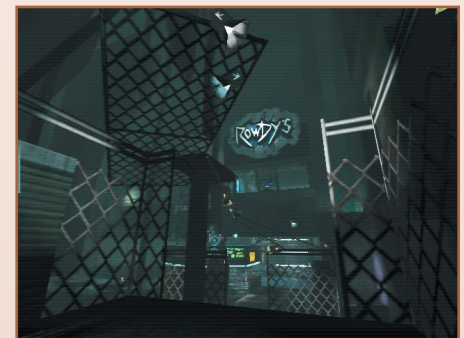
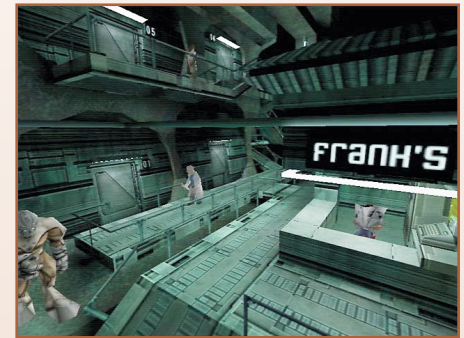
### РАЗЛИЧНЫЕ ПЕРСПЕКТИВНЫЕ РОЛЕВЫЕ ПРОЕКТЫ

#### Anachronox

Дата выхода: 4 кв. 1999

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Ion Storm



Амбициозный проект от известной команды **Ion Storm**. Вроде бы RPG, а посмотришь на скриншоты – чистой воды 3D action. Да и Том Холл, который рулит проектом, скорее известен именно на поприще последнего... Впрочем, будем верить пресс-релизам и примем их как постулат.

**Anachronox** – город, который оставили в наследие землянам таинственные Чужаки. Оставили не от хорошей жизни, а оттого, что завелся в мегаполисе страшный и свирепый вирус. Тем не менее, колония наших соплеменников там не только благополучно обжилась, но начала постепенно осваиваться и расширяться...

Мир, который создают ребята из Ионного Шторма, поистине грандиозен. Можно даже заподозрить их в мании гигантизма – 130 локаций, 189 видов противников, около 450 неигровых персонажей. Даже **Baldur's Gate** на фоне этих цифр смотрится достаточно блекло.

Советую обратить внимание на скриншоты к игре – невероятно, но все красоты, которые вы созерцаете, обеспечиваются... движком от **Quake 2**. Не верится, верно? И, тем не менее, так оно и есть, просто движок был здорово переработан и усовершенствован. И это, заметьте, не пустые слова!

Интересен процесс модификации оружия – вы вольны самостоятельно собирать из подручных средств стволы любой степени навороченности. Вплоть до пушки (а иначе и не назовешь), которую можно использовать только вдвоем!

Очень любопытный проект, который может с одинаковой вероятностью оказаться полной бредятиной (это я мягко, чай, не «Хакер» читаете – эти бы сказали, как оно есть! ;)), так и просто культовой игрой. Либо – либо.

#### Deus Ex

Дата выхода: 4 кв. 1999

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Ion Storm





И сразу же еще один проект от **Ion Storm** (ей Богу, это я не специально их в таком порядке расположил!). Естественно, грандиозный и амбициозный – Ромеро птичка высокого полета...

Проект, естественно, полностью трехмерный, правда, уже на движке Unreal (доработанном и отточенном). Далее, вся глобальная кампания, выполненная в духе киберпанка, разбита на 18 миссий, заселена сотней NPC и растащена на две более-менее независимые сюжетные линии. Это из разряда общего.

А теперь несколько любопытных деталей. Во-первых, процесс генерации персонажа будет связан с выбором карьеры, от которой и будут зависеть на выходе характеристики персонажа (ау, **System Shock 2!**). Во-вторых, жестко задано чередование миссий, что наводит на не слишком приятные мысли... В-третьих, уж слишком много внимания в пресс-релизах уделяется движку игры, а о подробностях игровой механики как-то скромно умалчивается. Не наводит ли все это вас на определенные мысли?...

### Diablo II

Дата выхода: 4 кв. 1999

Издатель: Cendant Software

Разработчик: Blizzard Entertainment



Разве нужно что-то добавлять к названию? ;) Столько раз говорили про этого рогастого красавца, столько ему в жертву страниц принесли... А он, неблагодарный, разжигает вокруг себя все больше и больше ажиотажа!

Ничего нового я не скажу – увы, в число счастливых, которые были выбраны Blizzard и удостоились чести стать участниками тестирования **Diablo II**, ваш покорный не попал. Так что в пятизвездочной гостинице я не пожил, на шикарных машинах не покатался и, что самое обидное – вторую Дьяблу не потестировал. Так что могу поделиться только чужими впечатлениями.

Итак, **Diablo II** – на момент тестирования был именно таким, каким его все ждут. Т.е. «как первый – только в сто раз круче». Нужны ли еще дополнительные сведения? Если да, то прошу!

**Diablo II** разделен на три акта и финал, итого на четыре части. По предварительным данным, прохождение каждой из частей немногим уступает по затратам времени прохождения всего первого **Diablo**, что подтверждается и размером игры – четыре диска, по одному для каждой части.

Доступно пять классов персонажей – варвар, некромастер, волшебница, амазонка и паладин. Набор базовых характеристик почти не изменился, а вот по части скиллов и заклинаний игра претерпела серьезные трансформации. В частности, заклинания теперь не выучиваются из книг, а скиллы разделяются на активные (действуют по команде игрока, например, молния или фэйрболл) и пассивные (действуют постоянно, например, уклонение от атак противника).

Начисто изменилась игровая схема, которая сводилась к банальным рейдам между Тритрамом и подземельем. «Пришел-подлежал-победил», так ее можно было прозвать... В **Diablo II** на бесчисленных склянках в инвентаре можно поставить крест. Равно как и на универсальном мощном заклинании heal. Что все это означает? А то, что проблема с лечением персонажа будет проблемой номер один, и решать

ее нужно будет не грубой силой, а хитрой тактикой – придется трижды подумать, как максимально эффективно завалить того или иного соперника, прежде чем устроить с ним сечу.

Серьезно прорабатывается многопользовательский режим и твердо заявлено, что читером в **Diablo II** придется неслышно. Подпортить жизнь нечестным игрокам станет возможно за счет сохранения информации о персонаже на сервере Battle.net, а не на компьютере пользователя.

...Наверняка, взыскательные читатели могут обвинить меня в уклонении от темы. Ведь, как уже было сказано, **Diablo** «не является ролевой игрой, а представляет собой смесь action и RPG, которая именуется **Rogue...**» и далее по тексту. Что могу ответить? Ну и ладно, пусть **Rogue**, но это все же подкласс жанра RPG! А игра – будет замечательная, поверьте на слово.

Blizzard по-другому не умеет.

Dragon Flight: Chronides Of Pern

Дата выхода: 4 кв. 1999

Издатель: Grolier Interactive

Разработчик: Grolier Interactive



Полная трехмерка, полеты на драконах, один ключевой персонаж без возможности генерации... Короче, ролевой **Drakan**.

И не был бы этот проект ничем примечательным, если

## КАРТЫ В РУКИ!

только для первых 3000 покупателей модемов

### 56k Fax Modem или COURIER

3Com

РОССИЯ-ОН-ЛАЙН

ИНТЕРНЕТ

10\$

internet-карта Россия-он-лайн .бонус

Акция проводится в магазинах:

М-Видео	921-0353
Белый Ветер ДВМ	928-7392
Партия	742-5000
	913-5090, 230-0039
Компьюлиник	737-8855
Эр-Стайл	904-1001

RRС

(095) 956-1717, 133-5320  
email: info@rrc.ru



# ВНИМАНИЕ!

## В ПРОДАЖЕ с 11 октября 1999



# ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

### COMMAND & CONQUER — культовая игра для фанатов стратегий в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,  
полностью посвященный C&C: TIBERIAN SUN

Сергей ДРЕГАЛИН (dreg@gameland.ru)

бы ни его бэкграунд. Если бы ни его антураж, созданный по мирам замечательной писательницы **Anne McCaffrey**. Именно она создала серию книг, объединенных лейблом «Всадники Перна» (**Dragonriders of Pern**), которая снискала немалую славу не только по обе стороны Атлантики, но и у нас. Кстати говоря, **Anne McCaffrey** принимает самое непосредственное участие в работе над проектом, и именно из-под ее пера выходит сценарий для этой игры. А еще, по слухам, в виртуальной библиотеке вы сможете найти манускрипты с достаточно подробным описанием данной игровой вселенной.

Увы, больше никакой конкретной технической информацией по проекту я не располагаю. Поэтому переходим к следующему волонтеру.

**EON**

Дата выхода: 1 кв. 2000  
Издатель: не найден  
Разработчик: Computerhouse



Мда, от кого-кого, а от шведов ролевого проекта не ждали. А они возьми, да приступи к работе!

Скажу честно, некоторые детали **Eon** повергли меня в легкое оцепенение. Ну, например, прокачкой только тех скиллов, которые реально применяются и используются — шведы ничуть не удивили, а вот тем, что у персонажа напрочь отсутствуют хит-поинты, и, соответственно, мрет он что от булав, что от комариного укуса с одинаковым рвением, — конечно, шокировали. Как метко подметил один из ребят с Хроники Падающего Кубика: «...подходите к другу с секирой и как-к зубочисткой ему в глаз!..».

А вообще, **Eon** — это калька с одноименной настольной ролевой игры, которая безумно популярна на родине **ABBA, Ace**



**of Base и Army of Lovers**. Вы про такую хоть краем уха слышали? Да не про Швецию я, а про настольную игру?.. Вот и я тоже...

В общем, ничего с этим проектом не ясно. Даже официальный сайт на шведском, так что ориентироваться приходится исключительно на скриншоты. А эти красивые, ничего не попишешь. Так что, можно сказать, **Eon** затесался к нам на огонек исключительно за красивые глазки...

**Final Fantasy VIII**

Дата выхода: 1 кв. 2000  
Издатель: Eidos Interactive  
Разработчик: Square Soft



Восьмая часть культового сериала. Впрочем, культовый статус **Final Fantasy** получил на приставках, а вот на PC пока только-только приживается. Но ничего, полюбится, будьте уверены.

Итак, самая что ни на есть классическая ролевая игра. Умопомрачительно интересная сюжетная линия, сложные и яркие персонажи, точечная и идеально сбалансированная ролевая механика, удобная система боя («до заполнения индикатора»), стильная графика... Все это верно для любой части серии (а в особенности, для последней), и **Final Fantasy VIII**, без малейшего сомнения, не станет исключением.

Ну, люблю я эту игру, ничего со мной не сделаешь... Мда, и не называйте в моем присутствии куриц «чокобо»...

Продолжение следует...



Окончание. Начало смотри на стр. 002

до сих пор не познала всех прелестей этой революции в мире технологий. И включив однажды компьютер, я не могу его выключить до сих пор. Он стал моим другом.

Ужас, я даже с ним разговариваю, а если он вдруг зависает, легонько бью по нему (ногой) — и он просыпается (старость — не радость!). Теперь на нем работаю только я, потому что муж не в состоянии терпеть его склероз, 486-й все-таки! Хотя это касается только игр мужа, а для меня этот седой джентльмен сделает что угодно. Хочешь Windows '98? — пожалуйста! Хочешь Adobe 5.5? — всегда рад. А может кучу plug-ins? — буду счастлив! Таким образом благодаря его ко мне расположению и терпению сейчас я не только освоила кучу программ, но и сделала много графических работ для некоторых web серверов. Один из них мой личный проект (как бывшей модели) — Modeland. Это сервер для моделей и о моделях с галереей русских моделей, виртуальным журналом и Chat(om), там же помещено и множество моих фотографий. Есть еще сервер моих работ как web-дизайнера (все адреса ниже).

В общем, видимо мой компьютер тоже увидел во мне Юлиану Croft и уже ни в чем не может мне отказать (ну, конечно, в разумных пределах: не хоронить же его в Windows '2000!).

P.S. Теперь Ваш постер с Ларисочкой красуется над мерцающим экраном моего «любимца», а комментарий «Танки грязи не боятся!» прямо про меня (естественно, в хорошем смысле).

Очень интересно было почитать рубрики «online», «железо» и «widescreen», и теперь журнал стал мне интересен не только из-за обложки.

Буду рада любым отзывам и предложениям и буду счастлива увидеть свое творение в Вашем журнале!

С уважением, Юлиана Самойлова.

e-mail: modeland@usa.net

web-cat@usa.net

oleg@com2com.ru

Единственное, о чем мы сожалеем, так это о том, что талант нашей читательницы проявился так не вовремя... Разве мало Лар у нас было на обложках? А ведь подвернулся один из таких номеров чуть раньше, и — почему бы и нет? — официальной моделью Лары Крофт стала бы Юлиана Самойлова из России... И тем более было бы приятно, что журнал «Страна Игр» оказался бы косвенной причиной сенсации мирового уровня. Впрочем, уверен, что еще не все потеряно — модели Лары Крофт меняются с завидной регулярностью, так что у Юлианы есть вполне реальная возможность занять свое законное место. Оценивать же уровень «схожести, похоже, смысла нет — фотографии перед вами, делайте свои выводы!

Ну, а теперь ваша любимая критика, мысли и прочее:

Привет GameLand (или, , доброе утро Страна!)!

Пишет вам геймер со стажем ... (ну вот понесло.....бред какой-то!) короче пишет вам, парень который, как бы любит играть во всякие там игры, блин, и все такое. Читаю ваш журнал с самого начала (е-мое, это ж сколько статей-то я прочитал), и вот что хочу я вам сказать:

1. журнал классный был до кризиса...
2. когда вы были на осадном положении я, как и вся перредовая общественность, решил (не смотря на новый формат) не отворачиваться от вас и поддержать «отечес-

твенного производителя»; да и как вас не поддержать-то — все-таки любимый журнал, а трудности (я имею в виду газетную бумагу) так они у всех бывают. Ведь, в конце концов, вы же для нас пишете, а не для себя....

3. сейчас тоже ничего (новый старый формат, финская бумага, 2 раза в месяц), но уже не RULEZZ!!!! Потому как требования меняются, а именно:

1. иногда ну Очень тяжело читать синие буквы на сине-зеленом background'e или того....

2. портить постер скрепками это кощунство да-да именно так! Хотя мне если честно вообще этот постер параллелен....

Но это, к сожалению, еще не вся критика, это — только начало....

Итак, помните с чего я начал... правильно со стажа.... И хотя авторы статей в последних номерах перестали писать всякую «фигню»: у меня стаж миллион световых лет, хотя самому всего-то 20 или около того. Это же смешно, господа, может вы действительно играете с незапамятных времен во всякие там денди-тринитрон, но к стажу это не прибавляется, особенно если вы прошли игру с помощью напечатанных в различных журналах картах (в том числе и в СИ). Про коды отдельная песня, т.к. мне кажется, что коды использовать можно в чисто познавательном смысле, а не как способ прохождения игры. Потому что игру нужно пройти самому, чтобы получить удовольствие (сам один раз обжегся и прошел с другом Alone in the Dark 3 по книге (за 1 вечер) , о чем потом очень пожалел, но было уже поздно.... А ведь в 1-ый AiD мы играли 2 месяца с бессонными ночами и даже приезжали специально в магазин GameLand на Калининском, чтобы там у ребят продавцов спросить совет или еще чего-нибудь....

А сейчас что творится — еще не успел install нажать, как давай орать: пришлите мне прохождения моей любимой игры и еще одно для моего друга.....фу!!

Посему убедительная просьба к вам, как к людям, я надеюсь, понимающим толк в хорошей игре и соответственно трате на ее прохождение кучи свободного времени и глюкозы с кислородом

Не печатать полного прохождения игр, а ограничиться лишь кодами (для страждущих) дабы воспитывать в молодом поколении: пылливый ум, бойцовский характер и все такое, да и, в конце концов, ради их же блага...

...так о чем это я? Ах да, о стаже, так вот я тоже играю с семи лет (а сейчас мне 24) и переиграл почти на всех существующих платформах, а уж сколько игр было пройдено, но сказать, что у меня стаж 17 лет не могу, потому что реально начал понимать этот мир лет в 13-14, а то и еще позже. Я надеюсь вы понимаете, о чем я говорю. Это также, как водить авто: может папа и посадил вас за руль лет в 10-12, но стаж начинается минимум с 16, так и здесь! Вы спросите, к чему это я начал, ведь вроде мы (авторы) такой лажи больше не пишем, а к тому я начал, что с вашей легкой руки теперь в каждом письме можно увидеть: «привет страна! Мне 16 лет. Геймстаж 15 лет, играю во все на своем любимом денди, удивительно почему ни вы, ни они не зачислили в свой «стаж» — «ну, погоди!» или «тетрис». А вот пример вам из последнего письма в редакцию от некоего «Дрона» «...с 8-летним стажем...начал с 1992 по 1999 ...» получается 7 лет, ну 7,5 ну никак не 8. Видите у человека даже с элементарной математикой плохо (это все кстати из-за PS потому, что если у него был фаворитом PC то он наверняка считал бы получше — складывая всякие там кило-, мега-, гига— и прочие байты..... вы помните как вам на вашем PC до появления ОКОН 95 от фирмы Мокрыйсофт приходилось ломать голову, что бы выгрузить из оперативной памяти, чтобы игра пошла,



интернет-магазин

# DVD@shop

## DVD-фильмы с доставкой на дом

Embossed



<http://www.dvd.e-shop.ru>

тел.: (095) 258-8627

e-mail: eshop@gameland.ru





особенно если не было под рукой QEMM`а или т.п.) не говоря уже обо всем остальном.

Он спрашивает, почему все ругают PS — ответ простой и аргументированный — потому что на сегодняшний день (а это 1999 год, а не 1997) это ОТСТОЙ!!! (Хотя сам я любил PS раньше — поверьте я не лукавлю). И NINTENDO 64 — тоже отстой даже еще больший, чем PS, а почему пишут об этом меньше — так потому и пишут меньше, что отстой. Если вещь хорошая, о ней всегда будут писать много, поверьте! И не надо спорить, что лучше PS или PC потому, что они выступают в разных категориях; ведь вы не будете сравнивать Mercedes 500 (124) и Mercedes 500 (140), потому что это глупо, а разводить полемику об этом на страницах многоуважаемого журнала я считаю неправильно — это точно также как спросить у ребенка: кого он больше любит маму или папу?

Ведь дело в чем — PC имеет возможность upgrade`а — в этом его плюс и в этом его минус. Плюс в том, что он будет жить вечно за счет upgrade`а (он будет реинкарнироваться, если хотите в более старших или совсем новых моделях), минус — разработчикам игр и софта очень редко удается использовать возможности железа больше, чем на 30-40% и то, это в лучшем случае....зачем напрягаться и годами отлаживать код исправлять баги, когда можно просто зависить системные требования. Вот тогда и получается игра МЕГА-ОТСТОЙ, а системные требования на 22-ой век, откуда вывод — как правило, очень низкий уровень КПД вложенных денег, хотя ситуация немного выравнивается благодаря пиратскому софту (хотя и у него есть один огромный недостаток, но о нем чуть позже — это «...руссификация, причем обязательно с двумя с...»Хакер N99) и возможностями multiplayer`ов в отличие скажем от PS.

У PS же ситуация обратная — консоль не имеет возможность upgrade`а и мультиконсольности (примите такой термин, а?) и опять же это и плюс и минус одновременно: Плюс — разработчики игр должны уложиться в аппаратные возможности и максимально отладить код (чтобы не тормозила) — результат с программно-аппаратной точки зрения игры практически идеальны или даже сверх того (например NFS 3 или NHL 99) (кстати про NFS3 если кто-то водит CLK-GTR в HOMETOWN`е быстрее чем 17`45 на круге без всяких кодов я готов с ним сразиться в нечестном и неравном бою в Нирване в любое удобное для меня время на целый ящик пива; для тех кто считает что, он М. Шумахер я готов его обогнать в Монако GP2 самой реалистичной формулой всех времен и народов на любом уровне реализма; а также любую стратегию, NHL,) .....простите отвлекся...., хотя на PC с нормальным 3d-accelerator`ом они выглядят куда более привлекательно, чего не



скажешь о TR (хотя я лично не люблю эту игру)...

Минус — отсутствие возможности играть с кем-нибудь более чем на одной консоли (минус по сегодняшним меркам согласитесь огромный) и второе — моральное устаревание, т.е. физическая невозможность соответствовать сегодняшним требованиям (1999 год) к графическому и музыкальному оформлению игры. Прибавьте сюда отсутствие хоть какой-нибудь образовательной нагрузки и вы получите.....правильно именно ЭТО вы и получите!!!

Телевизор ТЕМП тоже показывает и там целых 12 каналов ну и что, что черно-белый зато любимый..... вы же не будете рвать что он лучше чем, Sony или Panasonic — потому что он устарел и ему самое место в музее. И с компьютерами то же самое: рано или поздно но их нужно менять. Вернемся опять к журналу, точнее к его содержанию. Иногда я бываю просто не согласен с той или иной рецензией, а иногда просто возмущен.

Вы (Страна игр) удивляете меня, да и не только меня, и номера в номер: иногда нормальные игры рассматриваете (критикуете или восхваляете), а иногда просто отстой какой-то. Или вот, например, вышел NHL2000, а у вас ни слова. А ведь EA делает хороший, да нет — ЛУЧШИЙ хоккей с 1992 года еще для MegaDrive`а и с каждым годом игра становится все лучше и лучше — для фанатов спортивных игр идеальная игра (серия). А самое обидное, что таких (вами не отмеченных) игр много. Т.е. у вас есть поле для совершенства.

Теперь о содержании в целом:

Больше preview;

Больше review;

Больше online`а;

Больше обратной связи;

Поменять CD-ROM (просто обязательно!!!!)

Про постер я уже говорил;

И самое главное: заведите нормального спеца по железу, и вообще рубрику надо сделать больше и самое главное качественнее. Еще предлагаю сделать вам раз в месяц или в два такой обзор:

1. низко бюджетный PC до 600\$
2. средние бюджетный PC от 700 до 1200\$
3. hi-end от 1500\$

4. рекомендуемые аксессуары;

5. рекомендуемая консоль, исходя из: цены, количества и качества игр, количества и качества аксессуаров;

Ну вот вроде бы и все. Интересно я ничего не забыл? Честно говоря, какое-то не связанное письмо получилось, а все потому, что хотелось сразу обо всем и много, но сразу не получилось — ну ничего если вы это письмо примете я продолжу свои мысли изливания.

Если вы дочитали до сих пор значит у вас много терпения, и вы действительно профессионально относитесь к делу и теперь вы узнаете, что: вы действительно самый классный (пока, .... надеюсь ничего не изменится) журнал об игровой индустрии и всем, что с этим связано на постсоветском пространстве.

Мы вас все равно читаем такими, какими вы есть (как ни странно?)

Желаю вам успехов и процветания назло «буржуазным изданиям», главное не теряйте чувство юмора!!! Ах да не ведитесь на всякую трюху: сделайте ваш журнал снова ежемесячным....2 раза в месяц это круто!!!! Так держать!

Хотел задать еще несколько вопросов .....ну да ладно и

так наверное утомил. Убедительная просьба ответить на письмо в любом виде: если не на страницах журнала, то хотя бы мыльните мне, очень интересно почитать рецензию на свое бумагомадание.

21.10.1999 Ну, пусть у вас все будет клево и все такое!!!!(круто-круто!!!)

Ramiros freeman@mdm.ru

Честно говоря, очень обидно получать такие письма. Неприятно, когда то, что ты делаешь, оценивается двумя, по сути дела ничего не значащими словами — круто и отстой. Если хотите нас за что-то поругать, ругайте — будем только рады, но зачем все мешать в одну кучу? Я бы, может, даже и поспорил, но сейчас не хочется. Не с чем спорить. Набор полубессмысленных реплик — это не отзыв о журнале. Нам, конечно, очень радостно, что в целом наши издания вам нравятся, но хотелось бы получить более зрелые отклики. Такие письма пока встречаются исключительно редко. Очень жаль.

## ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

Creative Sound Blaster Live! от 55

Creative Sound Blaster AWE64 AWE32 от 33

Diamond Master Sound MX 300

## КОЛОНКИ

Altec MultiMedia Speakers

ACS 45 ACS 48 ACS 40

ADA 305 ADA70 ACS295

Cambridge

Sound Works

MLI

170/691/699/

818/280

33

265\$

AMD K6-266/

16/3,2Gb/8xCD/

SVGA/Sound

265\$

AMD K6-II-300/32/

4,3Gb/24xCD/

AGP SVGA/Sound

345\$

PII Cel-400/32RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA/Sound

400\$

PII Cel-500/32RAM/

4,3Gb/40xCD/

8M AGP SVGA/Sound

500\$

PII - 350/32RAM/

4,3Gb/40xCD/

8M AGP SVGA/Sound

480\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/

40xCD/8M AGP SVGA

Sound

548\$

PII - 500/64RAM/4,3Gb/





**Техмаркет Компьютерс** - одна из первых в Москве компаний, которая в своих магазинах привела в жизнь концепцию КОМПЬЮТЕРНЫХ СУПЕРМАРКЕТОВ.

Здесь Вы **действительно можете сделать выбор**. Большой ассортимент товара от разных производителей - это не только разнообразие комплектующих, но и аксессуаров, компьютерной мебели, периферийного оборудования, расходных материалов, сетевого оборудования, мультимедийных компонентов.

**Купить все сразу в одном месте - это реально.**

**Более  
2500  
наименований  
КОМПЬЮТЕРНЫХ  
комплектующих**

Компьютеры  
Мониторы  
Принтеры  
Сканеры  
Модемы  
Колонки  
Интернет  
DVD игры  
Джойстики  
Аксессуары  
Видеокарты 3Dfx  
Офисная техника

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095)723-81-30  
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095)264-12-34 264-13-33  
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00  
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83  
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №14 "Вычислительная техника", (095)974-60-10,  
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №18 "Электротехника"  
ст. м. "Аэропорт", ул. Часовая, д.16 (095) 152-11-20  
**ФИЛИАЛ: Великий Новгород "Техмаркет Новгород"** (816-2)27-4398, 13-7373, 13-7700

**Корпоративный отдел:** (095) 723-81-26 **e-mail:** zarelua@techmarket.ru  
**Дилерский отдел:** (095) 214-20-17 **e-mail:** opt@techmarket.ru  
**WEB - сайт:** www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование  
**E-mail:** office@techmarket.ru

**ТЕХМАРКЕТ**  
компьютерс

**Хотите сэкономить время?  
посетите наш интернет магазин  
[www.5000.ru](http://www.5000.ru)**

#### НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711  
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606  
Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745  
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062  
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092

Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372  
Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13/23/33, 72-72-61  
Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924  
Ижевск "Время" (3412) 78-8974  
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830 38-4052

Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850  
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35  
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 12-5811  
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44  
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 26-3452



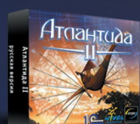
# Атлантида II

приключенческая игра,  
не похожая ни на одну другую

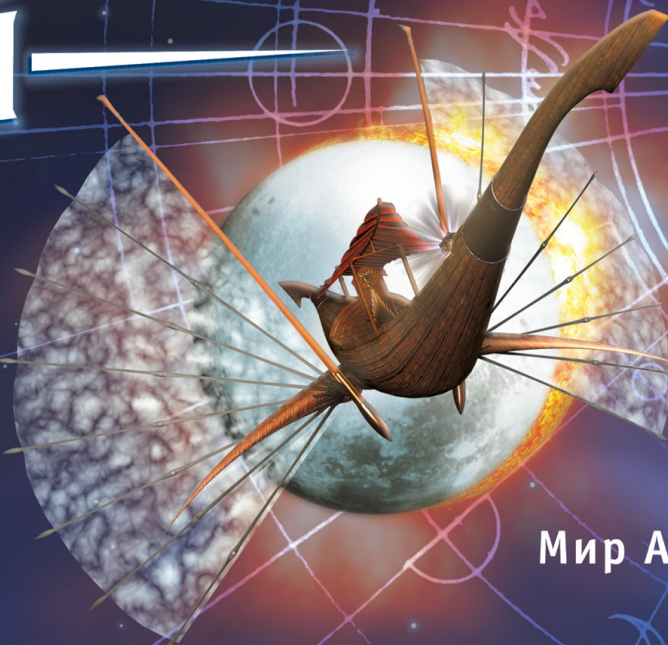
Игра продаётся в  
2-х комплектациях:



подарочная



экономичная



Три дороги  
Две части Силы  
Одна легенда

Мир Атлантиды ждёт Вас

**Нелинейный сюжет**  
разворачивается в пяти странах,  
которые можно исследовать в  
любом порядке (Китай, Юкатан,  
Тибет, Ирландия, Шамбала).

**Более 60 трехмерных персонажей** участвуют в  
диалогах. В их мимике и  
движениях ощущается  
неподеленная реальность.

**Потрясающая графика,**  
звуковое оформление и  
многочисленные анимации  
создают живой и естественный  
мир.

[www.nival.com/atlantis2](http://www.nival.com/atlantis2)



**Полный перевод на русский язык, профессиональный звук.**

[www.1c.ru](http://www.1c.ru) [www.nival.com](http://www.nival.com) [www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)

Atlantis II © Cryo Interactive Entertainment - All rights reserved. Атлантида II © Cryo Interactive Entertainment, Nival Interactive, фирма "1С"

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**  
ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+»  
(м. «Речной Вокзал»)  
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ),  
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)  
ул. Земляной Вал, 2/50,  
маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)  
«Центр. Детский Мир», центр. линия,  
1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)  
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон  
фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)  
ул. Яцевская, 19 маг. «Рамстор-1»  
(м. «Молодежная»)  
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2»  
(м. «Рижская»)  
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)  
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,  
ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)  
ул. Маршала Чуйкова, 7/12,  
маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)  
Ленинский пр-т, 62/1,  
маг. «Кинолюбитель»  
(м. «Университет»)  
ул. Автозаводская, 17,  
стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)  
ул. 2-ая Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир  
Печати» (м. «Белорусская»)  
ул. Тверская, 8, маг. «Москва»  
(м. «Чеховская»)

Ленинградский пр-т, 56/2, маг. «Парад  
Электроники» (м. «Аэропорт»)  
Ореховый б-р, 7, маг. «Колндайк-15»  
(м. «Домодедовская»)  
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»  
(м. «Октябрьская»)  
**Абакан**  
ул. Щетинкина, 59  
**Алматы**  
ул. Маркова, 44, оф. 315  
**Армавир**  
ул. Ковтоха, 264  
**Архангельск**  
ул. Тимме, 7  
**Барнаул**  
ул. Деловая, 7  
**Березники**  
Центральный Универсальный Магазин  
**Бишкек**  
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatul»  
**Братск**  
ул. Депутатская, 17  
**Брянск**  
ул. III Интернационала, 2, 59  
**Верхняя Пышма**  
ул. Ленина, 42  
**Владивосток**  
ул. Фонтанная, 6, к. 3  
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»  
**Владимир**  
ул. Московская, 11

**Домодедово**  
ул. Рабочая, 59А,  
**Иваново**  
ул. Красной Армии, маг. «Кантовары»  
**Ижевск**  
ул. Советская, 8А  
**Калининград**  
Ленинский пр-т, 13-15  
**Киров**  
ул. Московская, 12  
**Краснодар**  
ул. Старокубанская, 118  
**Красноярск**  
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»  
**Липецк**  
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»  
**Магнитогорск**  
ул. Ленина, ЦУМ  
**Мурманск**  
ул. Боровского, 15А  
**Нефтеюганск**  
мкр. 2, д. 23  
**Невинномыск**  
ул. Гагарина, 55  
**Нижневартовск**  
ул. Менделеева, 17П  
**Нижний Новгород**  
ул. Маслякова, 5, оф. 37  
ул. Карла Маркса, 32  
**Новгород**  
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»

**Новосибирск**  
Красный пр-т, 157/1  
**Норильск**  
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»  
**Ноябрьск**  
ул. Киевская, 8  
**Одесса**  
ул. Жуковского, 34  
р-к «Котовский», пав. Е-82  
**Оренбург**  
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»  
**Орехово-Зуево**  
ул. Ленина, 44А  
**Орск**  
ул. Станиславского, 53  
**Пермь**  
ул. Большевикская, 75, оф. 200  
ул. Большевикская, 75, оф. 509  
ул. Большевикская, 101, маг. «Дега-Ком»  
ул. Борчанинова, 15  
**Рига**  
ул. Дзержинский, 14  
**Ростов-на-Дону**  
ул. Большая Садовая, 70  
салон «Лавка Гэндальфа»  
**Самара**  
ул. Ерошевского, 3-219  
**Санкт-Петербург**  
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»  
Невский пр-т, 131,  
маг. «Эврика+»

Лиговский пр-т., 1, оф. 304  
Литейный пр., 59,  
Компьютерный центр «Кей»  
Каменноостровский пр., 10/3,  
Компьютерный супермаркет «АСКОД»  
Невский пр-т, 28,  
«Санкт-Петербургский Дом Книги»  
ул. Караванная, 12,  
маг. «1С:Мультимедиа»  
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж  
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»  
ул. Большая Морская, 14,  
маг. «Эксперт-Телеком»  
Московский пр., 66,  
маг. «Компьютерный Мир»  
**Магазины «MegaCom»**  
наб. р. Фонтанка, 6  
Гражданский пр., 15  
пр. Просвещения, 36/141  
ул. Народная, 16  
пр. Большевиков, 3  
**Сочи**  
ул. Советская, 40  
**Сургут**  
ул. Майская, 6/2, Технопарк «ЧИП»  
**Таллинн**  
ул. Пунае, 16, Компьютерный салон

«IBEKS»  
Ахру, 12  
**Тольятти**  
ул. Ленинградская, 53А  
**Тюмень**  
ул. Геологоразведчиков, 2-58  
**Улан-Удэ**  
ул. Хахалова, 12А  
**Усть-Каменогорск**  
ул. Ушанова, 27, подъезд 2  
**Хабаровск**  
ул. Стрельникова, 10А  
**Ханты-Мансийск**  
ул. Калинина, 53  
**Чебоксары**  
ул. Хузангая, 14  
**Челябинск**  
ул. Энтузиастов, 12  
Свердловский пр-т, 31  
компьютерный салон «BEST»  
ул. Пушкина  
компьютерный салон «Wiener»  
**Чита**  
ул. Амурская, 91  
**Южно-Сахалинск**  
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»  
**Якутск**  
ул. Аммосова, 18, 3 этаж  
**Ярославль**  
ул. Свободы, 52

**а также в фирменных магазинах Москвы:**

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»);  
«Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»);  
«М. видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);  
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»);  
«Электрический мир»: ул. Новоосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»);  
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.  
«Компьюлинк»: Кузцовский пр-т, 33А (м. «Кузцовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»);  
ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»);  
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспект Вернадского»); ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»)